AMIGA DÜNYASI

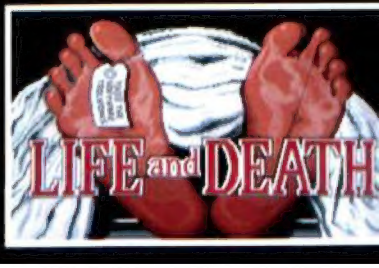
YIL: 2 SAYI: 16 EYLÜL 1991 18.000.-TL(KDV DAHİL)

TURBO SILVER

STREET ROD

HAGAR

FIGHTER BOMBER



BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFIK

SPECTRA COLOR 10-11
DELUXE PAINT IV 11
GRAFİK TEKNİKLERİ 11-12
TURBO SILVER 46-48

MUSIC-X 18-20

ÖZEL

COMPUMARKET 8-9
AYIN OYUNLARI 16
VIZILTI 32
RÖPORTAJ 33
HASAN KAÇAN 33
AMIGA'nın PC'liği 41-45
VİRÜS 92-94
DEMO&PD 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-7
AMIGA SALATASI 38-40
OKUR MEKTUPLARI 50

DİLLER &DERLEYİCİLER

AMOS 22-24
AMIGA BASIC 28-30
AMIGA VE C 34-36
ASSEMBLER 51-53

OYUN TANITIM

ADVENTURE 54-56
ALICE IN WONDERLAND 54-56
NAVY SEALS 60-61
HAGAR 62-63
BALL GAME 64-65
SHARKEY'S MOLL 66
STRATEGIC 68
FIGHTER BOMBER 70-73
DISCOVERY 74
ARMILYTE 75
KISA KISA 76-77
BURGER MAN 76
HAMMER BOY 76
MAGIC SERPENT 76
POT PANIC 77
RADIO CONTROLLER RACER 77
CAP'N CARNAGE 77

MI TANK PLATOON 78-81
LIFE&DEATH 82-83
BLADE WARRIOR 85
STREET ROD II 86-87
BIG BUSINESS 88-89
LOGICAL 90

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 26-27

PROGRAM DÖKÜMLERİ

ALERT'LER 95

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTİD ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY TEL: 518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Bu son yaz ayını, büyük bir karmaşa içerisinde geçirdik. Telif yasaları ile ilgili belirsizlik, bilgisayar dünyasında oldukça büyük boyutlarda kargaşaya yol açtı. Nokta Ltd. Şti. 'nin Ağustos ayı içinde verdiği bir gazete ilanında, hak sahibi olduğu software firmalarının programları için Türk bilgisayar firmalarına tebligat niteliğinde bir duyurusu ile başlayan karmaşa dalgasının boyutu, aynı günlerde LOGO firmasının kendi üretimi olan Logo Modüler Sistemi programını izinsiz kopyalayıp dağıtan Ankara ve Kayseri'deki iki firma aleyhine dava açması ile büyüdü. Hukukçular, bu alanda verilecek mahkeme sonuçlarına göre içtihatlar oluşacağını ve bu yeni kanunun gelişeceğini belirtiyorlar. Neler olacağını zaman gösterecek.

İlk bakışta gerek kullanıcı ve gerekse satıcılar açısından pek de cazip olmasa da, yeni düzenlemelerle bilgisayar programlarının da "SANAT ESERİ" olduğu kabul edilerek telif yasası kapsamına alınmasının baştan beri yanındayız. Bu yasanın ülkemizdeki bilgisayar yaşamında yeni bir çağ başlatacağı ve profesyonelleşmeye doğru bir adım olacağı kanaatini taşımaktayız. Bu yasanın paralelinde Türk yazılımcıları tarafından kurulacak yeni yeni yazılım firmaları da olacak. Böylece cazip duruma gelecek bilgisayar yazılımcılığı, bizce profesyonelliğe doğru ciddi bir adım, sizce değil mi?

Piyasada olan bu değişik olaylar sonucunda ve topluma daha faydalı olmak amacıyla bir çatı altında toplanmaya karar veren bilgisayarcılar, bir kurucu heyet oluşturarak dernek kurmaya karar verdiler. Bu heyette Asperkan Ltd. Şti., Biltek, Commodore Center, Diji Bilgisayar, Laçin Soft, Nova Ltd. Şti, Osam Ltd. Şti., Uem Ltd.Şti., Uygar Elektronik A.Ş. firmaları sahipleri ve Ali Aksekili bulunuyor. Bu güzel düşüncelerinden dolayı kendilerini kutluyor, başarılar diliyo ruz.

Düzenlediğimiz STAR LC-20 printer çekilişi, sonuçlandı. Gönül isterdi ki, siz değerli okuyucularımızın tümüne bir hediye verebilelim. Ama Amiga Dünyası okuyucularının sık sık bu tür şansları olacak. Sizler için hep güzel sürprizler peşinde olduğumuzu unutmamalısınız. Printer talihlilerini kutlarken kazanamayan okurlarımız için tekrarlıyoruzYeni sürprizleri bekleyin...

Bu ay dergimizde, Demo & Public Domain'ler adlı yeni bir köşe başlattık. Yapılan demo ve Public Domain programlarla ilgili yenilik ve haberleri içerecek olan bu köşeyi seveceğinizi umuyoruz. İkinci yeniliğimiz ise "Vızıltı". Vızıltı'da video, kitap ve sinema haberlerini vereceğiz. Animasyon ve Desktop Video bölümünde, yine yeni bir programımız var: Turbo Silver. Hardware Dersanesi, bu ay da ilginizi çekecek konular içeriyor; müzik programımız da çok istenen MUSIC-X. Tanıtım bölümümüzde her zamanki gibi yeni ve birbirinden güzel oyun tanıtımları var.

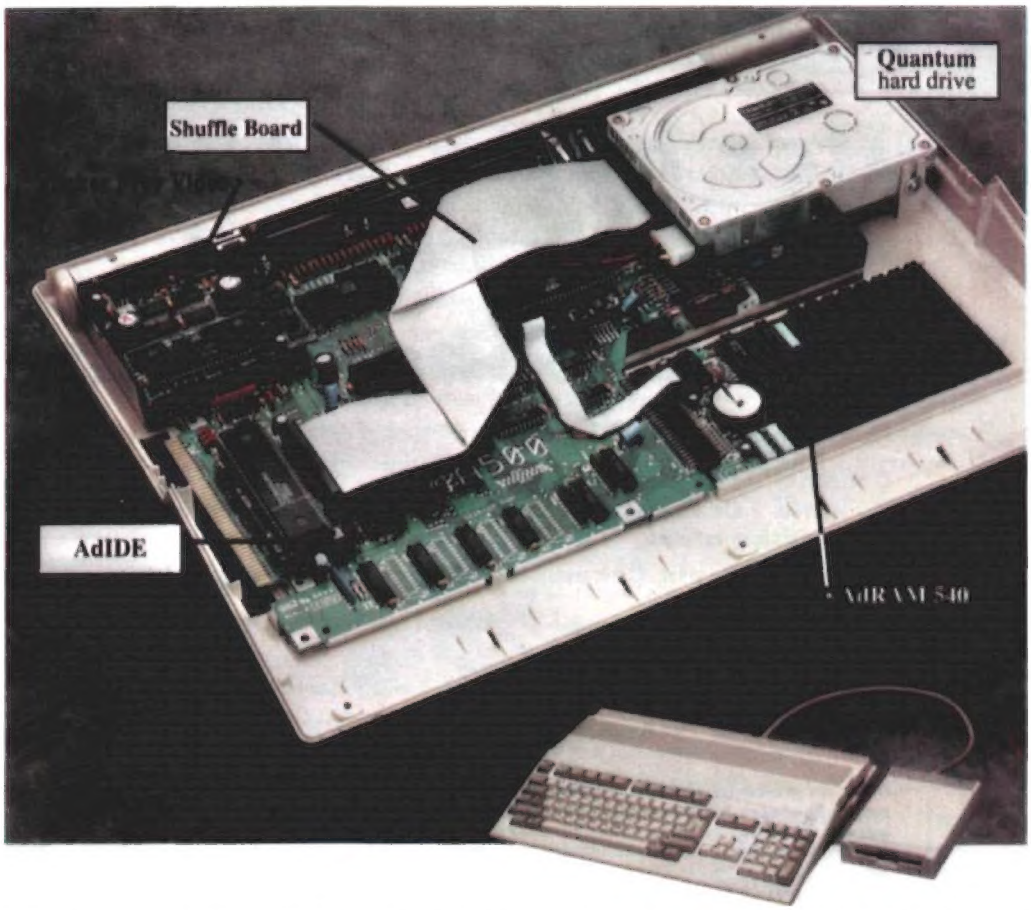
Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalm...

AMIGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inç'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

ICD'denYENI BİR URUN: PRIMA!



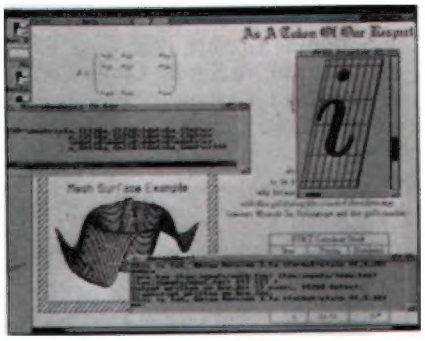
ICD firması tarafından üretilen yeni bir harware sayesinde, Amiga 500'e hem RAM, hem harddisk ve hem de flicker fixer kartlarını kombine olarak kullanmak mümkün. RAM kartı, klavyenin altındaki genişletme yuvasına takılıyor. RAM'in tamamını (4MB) kullanabilmek için GARY cipinin altına bir plaket takmak gerekiyor. Amiga 500 içindeki disket sürücü de sökülerek boş bir kutu içine montelenip dışarıdan kullanılıyor; bu şekilde boşalan kısma da 52 ya da 105 MB'lık harddisk takılabiliyor. Denise cipi yerine de bir plaket montelenebiliyor.

INDY 4

Indiana Jones hayranları maalesef Indy 4 filmini göremeyecekler ama, Amiga sahipleri yakında konusu Steven Spielberg tarafından yazılmış bu oyunu bilgisayarlarında oynayabilecekler. Lucasfilm tarafından yazılan oyunun tam adı, Indiana Jones ve Atlantis'in kaderi olacak. Film gibi bir oyun olacak Indy 4, eski bir heykele sahip bir Alman'ın kahramanımızı ziyaret etmesiyle başlıyor. Indy'nin yakın bir geçmişte bulduğu anahtar, bu heykele uyarak içinde bulunan parlak bir boncuğu açığa çıkarıyor. Alman, heykel ve anahtarla ortadan kaybolunca, Indy onun paltosunu alarak peşine düşer ve macera başlar... Bu arada Lucasfilm'in hazırladığı ikinci oyun ise, Monkey Island'ın devamı olacak LeChuck'ın İntikamı. Oyun Monkey Island'ın geçtiği mekanlarda oynanacak. Hayalet korsan LeChuck tekrar Guybrush'ın karşısına çıkarak root birasının işe yaramadığını gösterecek.Maalesef heriki oyun da önce PC'de çıkacak. Amiga versiyonları 1992 yılını bulacak gibi görünüyor.

AMIGATEX

Radical Eye Software, profesyonel bir dizgi programı olan AmigaTEX'le büyük bir eksikliği kapatacak. Bu programla özel matematik formülerinden çeşitli tablolara kadar değişik şekilleri ekranda gösterebiliyorsunuz. Adobe type 1 ve 4 fontlarını kabul eden program ayrıca bu fontların boyutlarının büyümesine ve şekillerinin değiştirilmesine imkan tanıyor. İyi bir grafik desteği sunan programın fiyatı $200 ve AmigaDOS 2.0, postscript uyumlu.



ROBIN HOOD

Şu sıralar sinemalarımızda filmi oynayan Robin Hood'un oyununu Millenium firması yakında strateji meraklılarına sunacak. Sherwood ormanlarının efsanevi kahramanı. Populous benzeri bir strateji oyununda karşımıza çıkıyor.

Oyunda amaç, önce Little John'u bulup yanınıza almak ve bundan sonra kötü kalpli Nottingham şerifini yoketmek. Ata binme, ok atma gibi işlemler basitçe ikonlarla yapılırken, gücünüz ve ününüz arttıkça ateş toplan fırlatmak gibi kolaylıklara sahip oluyorsunuz. Oyunda büyü yapma yeteneğine sahip olan avcı Herne'ye yer verilmesi, Robin Hood'un basit bir strateji oyunu olmadığının bir göstergesi.

Oyunun grafikleri için esaslı oldukları söylenebilir. Ayrıca konuşma balonlarında oldukça esprili konuşmalar geçiyor.

Oyunun Amiga versiyonun, ilk çıkacak PC versiyonunun hemen ardından çıkması bekleniyor.

ATONCE UPDATE ve VIVA II

Vortex Computer Systems firması tarafından üretilen ATonce 80386 IBM PC/AT emülatörü artık Amiga 2000'lerde kullanılabiliyor. Eski kartı sadece yenisinin üstündeki soket yuvasına yerleştirmek yeterli. Emülatörün A2000 versiyonu, harddisk, extra RAM ve harici disket sürücülerini de destekliyor. Software ile desteklenen emulator, CGA, Olivetti, Hercules, Toshiba T3100 monokrom EGA ve VGA kartlarını taklit edebiliyor.MichTron firması tarafından hazırlanan

VIVA II adlı Desktop Video programı ise multi media piyasasını oldukça etkiledi. Presentasyon, yapısal uygulama, oyun ve medya veritabanı işlemlerinin kolaylıkla yapılabileceği program, 200$'a satışa sunulmuş. Fazladan ödenecek 50$ karşılığında laser disk sürücülerine kumanda etmeyi sağlayan bir birim satılmakta.

Amiga'da video uygulamaları yapmak isteyenlerin ilgisini çekecek.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

FLAG

Gremlin firması için Lost Patrol'u yazan Ian Harling ve Simon Cooke, Flag adında yeni bir strateji oyunu hazırlıyor. Oyunun konusu, binlerce yıldır en iyi ordunun kime ait olduğu konusunda münakaşa eden iki kötü büyücü üzerine kurulu. Bu büyücüler her beş yılda bir birbirlerine karşı üstünlük sağlayabilmek için çarpışıyorlar. Oyunda bu büyücülerden birinin yerine geçerek rakibiniz bayrağını elde etmeye çalışıyorsunuz.

Oyun onüçüncü yüzyıl İngiltere'sini andıran bir ortamda başlıyor; fakat aradan zaman geçince Tudor ve Elizabeth dönemlerine benzer alanlar ortaya çıkıyor. Oyunda 40 ayrı alan mevcut ve büyücünün generallerinden herbiri, beş yıllık bölümlerde dörder kez saldırma hakkına sahip. Oyun kolay gibi görünse de, rakibi yenmek için değişik stratejiler geliştirmek gerekiyor. Oyun iki veya üç disketten çıkacak ve resimlerinde gördüğünüz gibi süper grafiklerle dolu olacak.

ELVIRA II

Elvira ve Personal Nightmare oyunlarından tanıdığımız Horrorsoft firması, Elvirall'yi çıkarmaya hazırlanıyor. İlk Elvira'yi yazan takım tarafından üretilecek olan oyunun grafik ve sesleri konusunda Mike Wodroffe oldukça iddialı. Yine önceden çıkacak bir demo disketiyle oyun tanıtılacak ve adventure meraklıları için oyunun çıkmasını beklemek kalacak.

Bunun yanında SSI da Eye of Beholder II üzerinde çalışıyor. Daha oyunun ilk versiyonu yeni tutulmuşken, SSI boş durmayıp oyunun devamını yazmaya koyuldu bile. Herhalde bu, devamı en çabuk yazılan adventure olacak.

OUTRUN EUROPA

Yine arcade versiyonundan sonra çıkan bu oyunda konu, sadece araba yansıyla sınırlı değil. Simeon Kurtz adında gizli bir ajan olarak Londra'dan Bonn'a gizli belgeler taşımakla görevlendiriliyorsunuz. Tabii Bond filmlerinden hatırlayacağınız gibi, düşman ajanlar sizi rahat bırakmıyorlar. Oyunun kademeleri; İngiltere (motor yarışı), Manş Denizi (Jetski), Fransa (araba yansı), İspanya (araba yarışı), Akdeniz (sürat teknesi), İtalya (araba yarışı), Almanya (sürpriz)

YENİ CALIGARI'LER

3D animasyonla uğraşanlar ve bu iş için Caligari Broadcast'ı pahalı bulanlar için Octree Software, yeni ve ucuz versiyonlar çıkarttı. Bunlar Caligari PRO Design ($495) ve Caligari PRO Animate ($1295). Heriki program da hızlandırılmış bir Amiga'ya (68020 veya 030) ve en az 3MB RAM'a ihtiyaç duyuyorlar.

PRO Design, bir bakıma içinde Caligari Broadcast'ın tüm modelleme özelliklerinin yeraldığı sahip fakat animasyon yapamayan 3D tasan m programı.

PRO Animate ise adından anlaşılacağı gibi animasyon amaçlı bir program. Aynen Broadcast 2.0'ın animasyon özelliklerine sahip ve birçok video'yu kontrol edebiliyor. Çıkış çözünürlüğü 740x482 olan program standart Amiga görüntüsünü kullanıyor.

AMIGA, POLONYA - TÜRKİYE MAÇINDA

Polonya maçını seyredenler herhalde ekrana gelen hareketli Commodore logolarını farketmişlerdir. Bu animasyonları hazırlayan aslında çoğumuzun yakından tanıdığı, animator Joel Tessler idi. Maç sırasında içinde milyonlarca dolarlık cihazın bulunduğu özel bir video aracındaki Amiga sistemi başarıyla kullanıldı. Ayrıca maçtan sonra Polonya takımının başarısını kutlayan bir toplantı öncesinde Commodore özel bir Amiga demonstrasyonu yaptı.

COMPAQ EN GÜÇLÜ PC'SİNİ SUNUYOR

Compaq Computer Corporation, PC COMPAQ DESKPRO 486/50L bilgisayar ile en yüksek performans standardına erişti. Yeni model, Intel'in 50 Mhz'lik 486 mikroişlemcisini içeriyor ve en son bellek ve sürücü teknolojilerine sahip oluşu ile benzerlerinden %50 fazla performans göstermektedir. Hedef pazarının yüksek düzeydeki teknik, bilimsel ve mühendislik alanlarındaki meslek elemanları olan PC, performans, güvenilirlilik ve yararlılık açısından optimize edilmiş.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

GRAFİK DÜNYASINDA PROFESYONEL BİR YOLCULUĞA NE DERSİNİZ?

TUNÇ DİNDAŞ & MEHMET ALİ ŞAHİN

Bu ay sizlere bir süprizim var. *DELUXE PAINT 4,* sonunda ülkemize geldi. Ama gelen versiyon maalesef demo versiyonu. Yakında yüzdeyüz sağlam versiyonu elime geçer herhalde. Bu ay sizlere, DELUXE PAINT 4 hakkında bazı yenilikleri anlatacağım. Aynca, marifetli bir grafik programı olan *SPECTRA COLORE* anlatmaya başlayacağım.

Ayrı ayrı birçok özellikleri olan değişik paint programlan açıkladık. Herkes aynı soruyu sorup duruyor. En iyi paint programı hangisi. Hangisi ile başlıyalım? İşte bu soruların tamamını burada cevaplayalım. En iyi ve en basit paint programı, DELUXE PAINT'dir. Amiga'da oyunlarda gördüğünüz grafiklerin yüzde doksanı bu program ile yapılır. Bu programı tercih ettiren sebepler neler? En büyük özelliklerinden biri, programın basit olması. Kullanımdaki kolaylık ve pratiklik hiçbir paint programında bulunmuyor. Mesela temel bütün işlemlerin ekranın sağında bulunması, çizimi hiç aksatmıyor. Bütün bunların yanında programın hızlı olması daha da büyük bir özellik. Öteki paint programlarında **'FILL'** işlemleri ve diğer işlemler oldukça yavaş. DELUXE PAINT, şu ana kadar gelmiş en büyük paint programıdır.

Eğer Amiga'da resim çalışmak istiyorsanız, mutlaka DP'iniz olmalı. Şimdi aklınıza bir soru geliyor. Peki öteki programlar ne işe yarıyor? Öteki programlan, utility olarak kullanabilirsiniz. Eğer HAM modundaki resimlerle uğraşıyorsanız, mutlaka DIGIPAINT ve PHOTON **PAINT'İ**niz olmalı. **BUTCHER PAINT** ve öteki programlan, yardımcı programlar olarak kullanabilirsiniz. .Ana resmi DP ile çizdikten sonra, öteki programlar ile değişik efektler yapabilirsiniz. Unutmayın DIGIPAINT, PHOTON PAINT ve BUTCHER PAINT ile rahat resim çizemezsiniz. Evet, bu kadar açıklama yeter. Ha geldi, ha gelecek derken işte SPECTRA COLOR karşımızda.

SPECTRA COLOR

Programı İsrail'li software firması BAZBOSOFT yapmış. Bildiğiniz gibi bu firma, daha önce PHOTON PAINT I ve II'yi de yazmıştı. Programı finanse eden firma ise AEGİS. Bu programın en büyük özelliklerinden birisi, HAM modunda animasyon yapabilmesi. Bildiğiniz gibi DELUXE PAINT'de sadece 64 renkte animasyon yapabiliyorduk. Zaten bu sayı-

mızda SPECTRA COLOR'un sadece 'PROJECT' menusunu açıklayacağız.

Programımız yine her zamanki gibi üstte bulunan pulldown menüler ve çizim için gerekli ana menüden oluşuyor. Üstte sırası ile şu pulldown menüler bulunuyor:

PROJECT: Disket işlemleri ve printer işlemleri için kullanılan seçeneklerin bulunduğu menü.

PREFS: Çeşitli ayarlamaların yapıldığı preferences menüsü.

BRUSH: Brush işlemlerinin yapıldığı temel menü.

SPECIAL: Yeni eklenen efektlerin bulunduğu seçenek menüsü.

FG MODE: Çizim ile yapılan efektlerin bulunduğu menü.

BG **MODE:** Öteki efektlerin ve işlemlerin bulunduğu menü.

Her zamanki gibi, yukarıdaki pulldown menüden açıklamaya başlıyoruz. İlk önce, 'PROJECT'menüsü.

PROJECT MENÜ

CLEAR: Ekranı silmeye yarayan seçenektir. Ana menüde kullanılan 'CLR' ile aynı işlevi görür. Bu programda 'Emin misiniz?' mesajı çıkıyor. Yanlış işlemlerde yaptıklarınızı geriye çağırabilirsiniz.

NEW: Yeni bir işleme başlamaya yarar.

Burada dikkat etmeniz gereken bir konu var. Eğer hafızada yaptığınız bir animasyon varsa, bu seçenek seçildikten sonra hepsini kaybedersiniz. Bu seçenekten sonra programı ilk açılış haline gelir.

LOAD: Resim yüklemeye yarar.

SAVE: Yaptığınız resmi kaydetmeye yarar.

SAVE AS: Ekrandaki resmi farklı bir isimde kaydetmeye yarar.

SAVE ANIM: Yaptığınız animasyonu kaydetmeye yarar.

DELETE: Disketten istediğiniz bir dosyayı silmeye yarar.

PRINT: Printer'dan çıktı almanıza yarar.

Şimdilik bu kadar; gelecek ay SPECTRA COLOR'a daha geniş olarak değineceğiz. Şimdi DELUXE PAINT 4 zamanı.

DPAINT V4.0 ÇIKTI!!!

Bakkalınızdan (Pardon "bayinizden") istemeyi unutmayın.

Merhabalar ve Selamlar !! Şimdi size yılın en büyük olayını açıklıyorum. Mouse'lannıza ve Amiga'nıza sımsıkı sanlın!! Beklenen program "DPAİNT 4.0", nihayet Türkiye'mize geldi. Sevinçliyiz, gururluyuz !!.

Evet bu kadar kısa şamatadan sonra size programın yeni özelliklerinden kısaca bahsetmek istiyorum.

Bu yeni versiyonda, ekrandaki tüm menü ve komutlara kuşkusuz yenileri eklenmiş. Menülerin görünümlerine de daha estetik ve profesyonel bir hava verilmiş. Bu yüzden artık Dpaint ile çalışmak daha fazla zevk verecek.

En büyük ve en önemli değişikliklerden biri de, Dpaint'i gelmiş geçmiş en iyi grafik programlarının kralı yapmaya yetip artıyor. Evet artık çizimlerinizi ve animasyonlarınızı "HAM" modunda yapabileceksiniz. Böylece Dpaint 4.0 animasyonlarında 4096 renk kullanabilmek mümkün olabilecek. Tabii ki, artık 4096 renklik bir paletiniz olabilecek. Bu paletten renk seçmenin birkaç pratik yolu mevcut. HAM modunda renk display'i, ekranda 64'erlik sayfalar halinde karşınıza geliyor; bu sayfalan çevirerek 4096 aynı renk kullanabiliyorsunuz. Bir renk yaratmak için ise, iki yöntem kullanıyorsunuz. Bunlar:

1- Eskiden olduğu gibi "Red" (Kırmızı), "Green" (Yeşil), "Blue" (Mavi) renkleri belli oranlarda karıştırmak suretiyle ana renklerden ara renkleri elde edebilirsiniz.

2- Şimdi artık gerçek ressamların yaptığı gibi renkleri fırçanızla birbirine kanştırarak birçok renk elde edebilirsiniz (Tıpkı ressamların paletlerine boya sıkıp fırçayla karıştırdıkları gibi). Bu durumun sunduğu avantajları ve dezavantajları biraz da verdiği rahatlığı programı kullandığınız zaman anlayacaksınız.

Gelelim ikinci en büyük özelliğe. Bu daha çok animasvoncular ve Demo Coder'larını ilgilendiriyor. **Artık** bundan sonra iki Brush^ın bir birine dönüşmesini görebilirsiniz. Örneğin bir tavuk resmi olan brush'ın, bir kartal resmini taşıyan bir brush'a dönüşmesini seyredip hayretler içerisinde kalabileceksiniz.

Benim gözlemlediğim önemli en son değişikliklerden biri de şu:

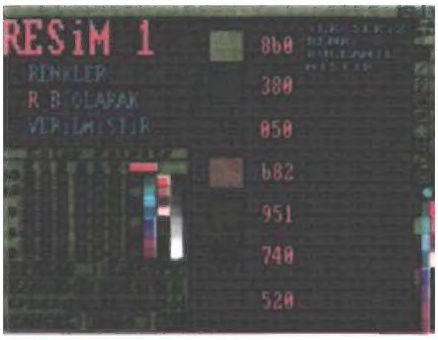
Dpaint'in eski versiyonlarında, kapalı bir alanın içini bir renk veya birçok renkle doldururken, ya yukarıdan aşağıya ya da soldan sağa doğru ton atabiliyorduk. Bundan sonra, bu ton geçişinin yönünü 360 derece değiştirebileceğiz. Bunu yaparken içi dolu daireyi çizdikten hemen sonra, dairenin merkeziyle pointer arasında bir çizgi belirir. Bu çizgiyi çekiştirerek, vereceğiniz tonun yönünü ayarlayabilirsiniz.

Unutmadan; önemli bir değişiklik daha gözüme çarptı. Bundan sonra çizim işlemi sırasında, çizgilerinizi otomatik olarak yumuşatabilirsiniz (smooth fonksiyonunu kullanarak). Örneğin bir daire çizdiniz. Doğal olarak düşük çözünürlükteyken dairenin kenarları kırık kırık gözükecektir. Artık programımız, dilersek bu kırıklıkları otomatik olarak düzeltmektedir. Tabii ki bu, kimi zaman büyük bir avantaj sağladığı gibi önemli dezavantajlarda sağlayabilir.

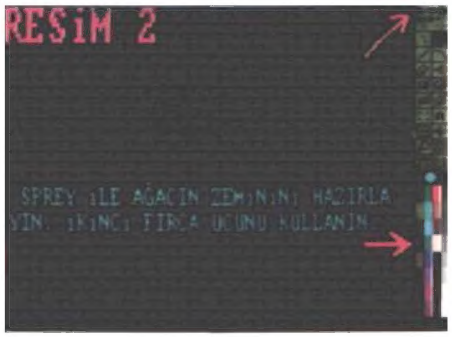
Evet önemli haberimizin sonuna geldik. Şimdilik daha fazla birşey anlatmayacağım; ancak önümüzdeki sayılarda Dpaint 4.0'ı büyük bir zevkle ve en ince detayına kadar birlikte inceleyeceğiz.

Selam pixel severler, bu ay yine beraberiz. Bu ay değişik tekniklerle ağaç yapmayı; gelecek ay da değişik LOGO tekniklerini öğreneceğiz. Eğer sormak istediğiniz sorular olursa bize yazmayı unutmayın. Hazırsanız başlayalım.

ARTIK OYUN GRAFİKLERİNE GEÇİŞ YAPIP, BASİT YÖNLERDEN İLGİNÇ AĞAÇLAR YAPMAYI ÖĞRENECEĞİZ. BU TEKNİĞİ ÖYLE YABANA ATMAYIN; ÇÜNKÜ BU TEKNİKLE SHADOW OF THE BEAST İN AĞAÇLARI ÇİZİLMİŞ.



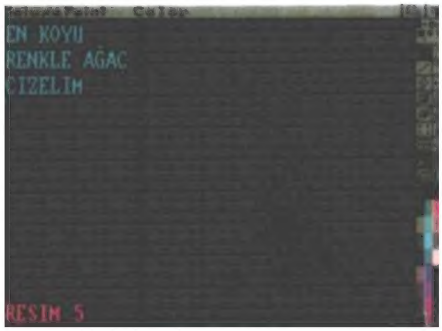
Resim 1, ağaç yaparken kullanacağımız ilk sekiz rengi gösteriyor.Renklerin kenarlarında, RGB değerleri bulunuyor. Bı değerlere göre paletinizi hazırlayın. Yaptı ğımız ağaç bittikten sonra, bu renkleri ka fanıza göre değiştirip değişik efektler ya pabilirsiniz.



Burada ağacın yapraklarının birinci katını hazırlıyoruz. Fırça uçlarından ikincisini, yani artı şeklinde olanını alın. 'SPRAY' seçeneğine, sağ mouse tuşu ile klik yapın. Püskürtülecek alanın SIZE'ını değiştirin, yani büyütün. Renk olarak, en koyu yeşili seçin. Sonra sol mouse ile klik yapın ve ekranın ortasına bu şekle benzer bir şekil yapın.

Şimdi yine aynı işlemle ikinci yeşil rengi seçin ve sanki ışık sol üstten geliyormuş gibi düşünün. Işığın geleceği yerlere açık renkle yapraklar koyun. Bu işlemi de "SPRAY' ile yapın. Kullanacağınız rengi paletten gösteriyoruz.

Bu kısım da ötekilerle neredeyse aynı. Yine ışık kaynağını sol üstten alarak, en parlak yeşille az olmak şartıyla yapraklar koyuyoruz. Unutmayın, tüm bu işlemleri 'SPRAY' ile yapıyoruz. İşte yaprak kısmı bitti. Nasıl, kolay oluyor değil mi? Şimdi işimizin ikinci bölümüne geliyoruz.



Yukarıdaki işleri bir kenara bırakalım. Bu karede, ağacımızın temel görünüşünü yapıyoruz. Koyu kahverengi ile ağacın dış görünüşünü yapalım. İlginç ağaçlar yapmak için, birkaç çizgi roman karıştırabilirsiniz. Mesela CONAN'da çok değişik ağaç çeşitleri bulunur. Özellikle eski çağ görünümlü korkunç ağaçlar.

Işık sol üstten geldiğine göre, ağacın gövdesine de ışık ve gölgelerini yapıyoruz. Gölge yapmamıza gerek yok. Çünkü en koyu renkle ağacımızı çizmiştik. Açık kahverengi ile ışık gelen yerleri çizelim.

Şimdi sıra 7. ekranda. İncelemeye devam ediyoruz:

Şimdi diğer açık kahve tonlar ile öteki parlaklıkları koyalım. Şimdi ağacın gövdesi tam anlamıyla bir ağaca benzedi, değil mi?

Geçen sayımızda bahsettiğimiz 'SMOOTH' tekniği ile, ağacın parlak olan yerlerine koyu kahverengi ile pikseller koyalım. Eğer bu ağacı siyahtan farklı, açık renk bir zeminde kullanacaksanız, bu SMOOTH'ları yapmanız gerekmiyor.

Şimdi ağacın gövdesi ve yaprakları birleştirelim. Nasıl? Beğendiniz mi? İşte en basit yönden bir ağaç yapma tekniği. Bir de alt kışıma biraz yeşillik koyalım. Eğer bu şekilde birkaç ağaç daha yapıp, arka kısma da birkaç dağ koyarsanız, güzel bir manzara resmi yapmış olursunuz.

Unutmadan, tüm bunları yapmak için sadece DELUXE PAINT kullanıyoruz. Versiyon farketmez. Bu aylık bu kadar. Gelecek ay, değişik 'LOGO' teknikleri öğreneceğiz. Bu 'LOGO' tekniklerini kullanarak demolarınıza ve yaptığınız programlara değişik logolar yapabilirsiniz. Ayrıca grafik ile uğraşan arkadaşlarla yazışmak istiyorum. Eğer bu işte iyi olduğunuza inanıyorsanız, bana yazın. Gelecek ay tekrar görüşmek üzere, bol pixelli günler dilerim.

HİT OYUNLAR

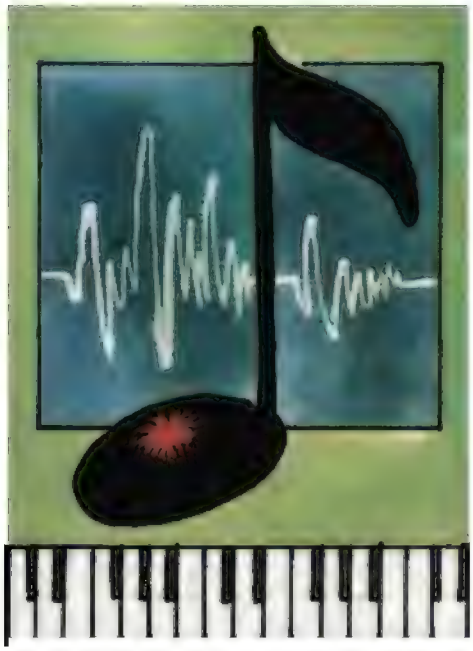
AVRUPA LİSTESİ

1-	LOGICAL
2-	DARKMAN
3-	ARMALYTE
4-	HAGAR
5-	STREET ROD II
6-	GODS
7-	PP HAMMER
8-	TURRICAN II
9-	KICK OFF FINAL WHISTLE
10-	CYBERCON III
11-	SWITCHBLADE
12-	SECRET OF MONKEY ISLAND
13-	MERCS
14-	WARZONE
15-	SWIV
16-	ELITE 2.0
17-	F-15 II
18-	MOONBASE
19-	TOKI
20-	HUNTER

TÜRKİYE LİSTESİ

1-	TERMINATOR II
2-	LOGICAL
3-	BLUES BROTHERS
4-	NINJA TURTLES
5-	DEATH BRINGER
6-	POWER MONGER II
7-	CYBERCON III
8-	CADAVER II
9-	WILD WHEELS
10-	MIDWINTER II

BU AY İÇERİSİNDE EN ÇOK BEĞENDİĞİNİZ VE OYNADIĞINIZ OYUNLARI LİSTELEYEREK BİZE GÖNDERİRSENİZ, TÜRKİYE LİSTESİ SIRALAMASINDA SİZİN TERCİHLERİNİZDE DEĞERLENDİRİLECEKTİR.



SÜHEYL TOKTAN

Amiga müzik yazılımları içerisinde profesyonel yaklaşımı, geniş kapsamı ve kullanışlılığı ile dikkati çeken Music-X'i tanıtmaya başlayacağım bu yazı dizisinde; ilk yapılması gereken, muhakkak ki midi uygulamaları ve literatürü üzerine açıklamalarla işe başlamak olacaktı. Fakat dergimizde daha önce bu konu üzerine yazılanları yeterli kabul edip. sizlere gerek duydukça bu yazılara baş vurmanızı salık vermekle yetinmeyi ve programla ilgili açıklamalarıma böylece daha geniş yer yaratmayı daha uygun buldum.

Yazıda Türkçe'ye tam ve doğru olarak aktarılamayan terim ve kavramları, programda yeraldığı gibi, yani İngilizce olarak kullanmaya ve böylece kavram kargaşalıklarına yer vermemeye çalıştım. Teknik yazılarda önemli bir sorun olarak gördüğüm için, bunu da öncelikle söylemek istiyorum.

Bu arada yine de doğabilecek soru işaretlerini göz önüne alarak, bana yazacağınız mektupları da derginiz aracılığı ile yanıtlamaya çalışacağımı belirteyim.

Başlangıç olarak, programın 512K ile çalıştırılabilmesine rağmen, bu bellek üzerinde herhangi bir uygulama yapma şansı olmadığını belirteyim. Bu nedenle, 1MB belleğin Music-X için farz olduğunu kabul etmek gerekiyor. Bunun yanısıra programın alt dosyaları ve modüllerinin de varlığını göz önüne alırsak, eğer ikinci bir disket sürücünüz ya da hele bir harddiskiniz varsa, çalışmalarınız muhakkak daha keyifli bir hal alacak. Yoksa da üzülmeyin, çünkü 1MB bellekli bir Amiga, Music-X'i tam kapasiteyle kullanmanıza elverişli bir ortam sağlamaya yetiyor. Bunun dışında tek bir zorunluluğunuz var; Midi uyumlu bir tuşlu enstrüman ve bir Midi cihazı. Programımız, profesyonel bir yazılımdan bekleneceği gibi veri giriş-çıkış aracı olarak yalnızca synthesizer, org ya da herhangi bir başka midi uyumlu cihaz kullanmakta.

MUSIC-X İLE NELER YAPABİLİRSİNİZ?

Music-X, herşeyden önce bir sequencer programı. Canlı olarak ya da tek tek nota değerleri ve midi parametrelerini girerek müzik parçaları, kompozisyonlar yaratabileceğiniz, düzenlemeler yapabileceğiniz ve çalışmalarınızı yine bilgisayar aracılığı ile enstrüman ya da enstrümanlarınıza çaldıran bir program.

Bunun yanısıra. size çalgınızı yönetme ve seslerini, klavyenin düzenini denetleme, onunla ortak bir dil oluşturup üzerindeki sesleri disketler üzerinde depolama, onları yeniden düzenleme ve yeni sesler yaratma olanakları da tanımakta. Program tüm bu işlevleri çok sayıda değişik sayfalar üzerinde gerçekleştiriyor. Şimdi bu sayfaları sırası ile incelemeye başlayalım.

SEQUENCER SAYFASI

Music-X'i çalıştırdığınız zaman karşınıza çıkan ilk sayfa, sequencer sayfası. Tüm birincil midi işleri buradan yönetiliyor.

Farklı fonksiyon gruplarını içeren küçük pencerelere bölünmüş olan ekranda, ilk olarak analog teyp kontrolleri yapısındaki *Transport Window* dikkati çekmekte. Herhangi bir teyp üzerinde de görmeye alışkın olduğumuz *Pause, Rewind, Play, Forward, Record, Stop* tuşları, programda da aynı işlevleri taşımakta. Bunlara ek olarak, profesyonel çok kanallı teyp kayıt cihazları üzerinde rastlayabileceğiniz Autolocate tuşları bulunuyor. Bunlar yardımı ile hazırladığınız parçanın başına, sonuna, ya da önceden set etmiş olduğunuz dört değişik ölçüsüne sıçrayabiliyorsunuz.

Bir diğer pencere ise, *Saat Penceresi.* Burada müzik parçasını iki değişik zaman ayarı ile izleme olanağı verilmiş. Birincisi Bağıl Zaman Saati, ölçülerin ilerleyişini 1/192'lik nota hassasiyetine kadar ince ayrıntı ile gösteriyor. Göstergenin sağındaki ayar tuşları ile çalışmanızın istediğiniz bir ölçüsünün, bir vuruşuna ilerleyip dinleme ya da kayıt işlemine buradan devam etmeniz olası. Diğer saat ise, Mutlak Zaman Saati. Parça başlangıcı ile sıfırlanan bu saat; saat, dakika, saniye ve daha ilerde açıklayacağım Video kayıt senkronizasyonu ile bağlantılı olarak Frame sayacı olarak iş görüyor.

Tempo penceresinde parçanız için seçmiş olduğunuz tempo, 10 ile 300 arasında değer değiştirebilen bir sürgü ile gösteriliyor. Müziğin temposunu çalarken de anında değiştirmeniz mümkün. Sürgünün hemen altında bellekte daha kaç notaya yer kaldığı gösteriliyor. Bu değer 8 MB bellek için 1/10*8MB=800.000 nota olarak belirmekte. Bu satır üzerinde, programın seri port üzerinden enstrümanlarla yaptığı okuma/yazma işlemlerinde (eğer gerçekleşirse) ortaya çıkan data kayıplarının miktarı toplam olarak gösteriliyor.

Çalışmanızın, kaç kaçlık zaman ölçüsünde olduğu, yine küçük bir *Ölçü Gösterge Penceresinde* bildiriliyor. Belli bir mezurda zaman değiştiği takdirde, bu değişiklik de hemen gösteriliyor.

Ekranın alt yarısındaki *Sequence Listesi Penceresi,* Music-X'in 250 sequence'lık listesini veriyor. Pencere sırası ile sequence sıra no.; sequence'in bellekte işgal ettiği yer; kaç ölçü içerdiği; enstrümanla hangi kanal üzerinden iletişim kuracağı; Bağıl mı, yoksa Mutlak zaman ölçüsünde mi kaydedildiği; sequence'in adı; Amiga sesleri ile mi, harici bir enstrüman sesi ile mi çalınacağı; sequence'in parçaya kaçıncı ölçüde dahil olacağı ile ilgili seçim ve göstergeleri kapsayan sütunlara ayrılmış.

Ekranda sağ üst köşede bulunan *"Track Window",* Music-X'in bir müzik parçasını çevre enstrümanlara çaldırması esnasında seslendirilmekte olan sequence'ların hatlar üzerindeki durumunu görüntülüyor. Program aynı anda 20 track üzerinden besleme yapıyor (16 harici enstrüman+4 Amiga için hat). Değişik zamanlarda parçaya dahil edilen sequence'lar ve çalınması tamamlanan sequence'lar, bu 20 hat

üzerinde sürekli izlenebiliyor ve çalma sırasında istenen sequence'lar mouse yardımı ile kapatılıp açılabiliyor.

Ekranın tam ortasındaki dört tuşun işlevleri ise sırasıyla şöyle:

Store tuşu: Sequencer penceresinde yapacağınız canlı her kayıt, önce bir edit buffer'da depolanır. Onu bir sequence haline getirmek isterseniz, sequence listesinde bir boş satır seçip, daha sonra store tuşuna kliklemeniz gerekmektedir. Bu işlemi yaparken listedeki mevcut bir sequence seçilirse, program sizi "Mevcut sequence'ın üstüne kayıt yapmak istediğinizden emin misiniz?" diye uyaracaktır.

Edit tuşu: Listeden seçilmiş olan sequenced edit buffer'a kopyalayıp, içeriğindeki verileri tek tek edit edebileceğiniz *Bar Editor* ya da *Event Editor* ekranına geçmenize olanak verecektir. Bu iki ekranın işlevlerini daha ileride ayrıntılı olarak inceleyeceğiz. Edit seçimi yapıldığında, edit buffer daha önce yapılmış fakat store edilmemiş bir kayıtla dolu ise, program sizi uyaracak ve "Edit buffer'in saklanmamış veri içerdiği"ni söyleyecektir. Bu durumda ise size dört seçenek sunulmuş; İşlemden vaz geçmek, saklanmamış verinin silinmesini ve işleme devam edilmesini istemek, saklanmamış veriyi kayıt altına almak ya da doğrudan onu edit etmek.

Delete tuşu: Listeden seçilen sequence'in, tamamen silinmesi için kullanılır. Silme işlemiden önce yine bir güvenlik uyarısı var.

Preview tuşu : Bu tuş seçildikten sonra Music-X çalma pozisyonuna geçirildiğinde, listede seçilmiş olan sequence yerine edit buffer'daki kayıt seslendirilecektir. Böylece bir sequence'in yeni bir çeşitlemesini denemek ve eskisi ile karşılaştırmak şansı elde edilmiş oluyor.

Buraya kadar gördüğümüz gibi, bu ilk ekran dinleme, kaydetme, ve genel anlamda sequence denetimi ile donanmış durumda. *"Real time recording"* (gerçek zamanda kayıt) işlemlerinden söz etmeye geçmeden önce, kısaca pull-down menülerde neler bulunduğuna da bir bakalım.

İlk menü grubu, Music-X'in diğer çalışma modlanna geçişle ilgili seçimleri içeriyor. Bunlar daha ilerde sırasıyla inceleyeceğimiz gibi; Sequencer, Set Filters, Amiga Samples, Librarian ekranları.

File menü grubunda, Müzik çalışmalarını yükleme, diske kaydetme, bellekteki bir parçaya diskten bir başkasını ekleme işlemleri yer alıyor. Kayıt işlemi ile ilgili olarak, geniş seçim olanağı tanınmış. Çünkü hazırlanan bir parçayla ilgili bellekte çok çeşitli türde veriler saklanmakta. Bunlar kayıt işlemi için;

1- Sequence'lar,

2-Çalışmayla ilgili synthesizer üzerindeki enstrüman verileri,

3-Data kanalları üzerinde oluşturulan control düzeniniz,

4- Master klavyenizin işlevleri ile ilgili olarak gerçekleştirdiğiniz "Keymap"leriniz,

5- Çıkış kanalları üzerinde gerçekleştirilen kaydırmalarla ilgili tablo,

6- Parçanın senkronizasyon seti (Eşzamanlılık gerektiren cihazlarla -davul makinası, film, video kayıtçısı- olan ilişki düzeneği).

7- Zaman-Tempo paramatreleri,

8- Parçada kullanılmak üzere yüklenmiş Amiga Sample'ları olarak sınıflanmış ve her zaman tümünü kayıt altına almak zorunda kalınmaması için seçimli kılınmış. File menü'de ayrıca parçanın yazarının adı ve parçanın adının da kaydedilme seçeneği var.

Options (tercihler) *menüsünde,* dosya kayıt seçeneklerinden söz ederken değindiğim Channelizer; yani belli bir kanal üzerinden gönderilmek üzere hazırlanmış verilerin başka bir kanala kaydırılması olanağını veren tabloya erişilebiliyor. Sequence listesi, penceresinde mevcut sequence'lardan kopyalar türetme, ya da mevcut iki sequence'in birleştirilmesi seçeneklerinin yanı sıra; bir sequence içeriğinde bulunan farklı kanallara ait verilerin ayrıştırılıp; yeni bir sequence yaratma olanağı da verilmiş.

Senkronizasyon menüsü ise, oldukça teknik kavramları içeriyor. Müzik zamana bağlı bir sanat olduğu için, elektronik müzik uygulamalarında birbirinden bağımsız zamanlama yapan araçlar -ki bunlar davul makinaları, sequencer'lar, audio teyp kayıtcıları, film ya da video ekipmanları olabilir- birarada kullanıldığında başlama, bitiş zamanlamalarını yürütecek, varsa zaman sapmalarını düzeltecek birinin belirlenmesi gerekmektedir. Music-X bu noktada, seçiminize göre hem bir takipçi, hem de bir lider olabilmektedir.

Son pull-down menü ise, Microlllusions tarafından Music-X için üretilmiş *modül* programlara erişilmek üzere oluşturulmuş. Program paketi, 6 modülü içermekte ve firma ilerde yenilerinin üretilip programa kullanıcılar tarafından eklenebileceğini belirtmekte. Farklı modüllere farklı ekranlardan erişilebiliyor. Bu ekranda ise, NewCli ve NewShell komutları ile kolayca AmigaDos'a erişim sağlanmış.

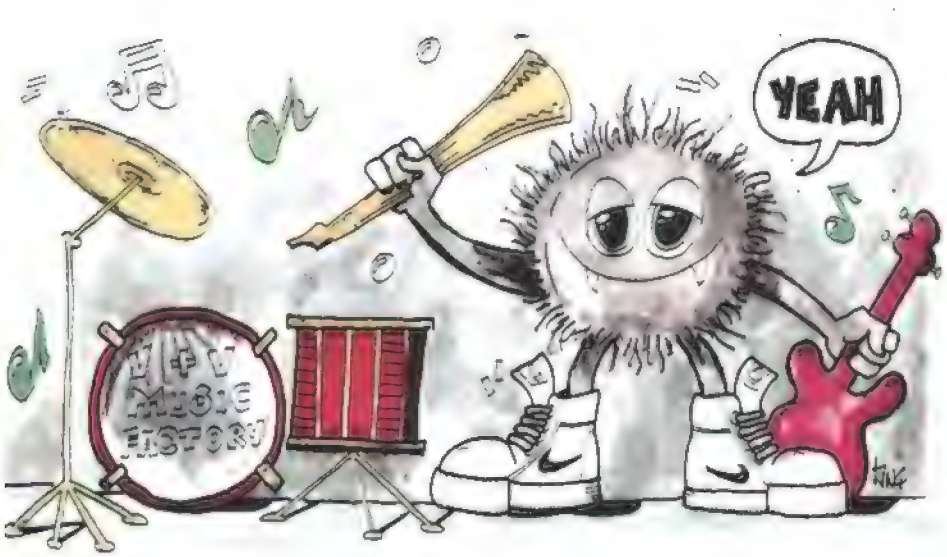
▼ REALTIME RECORDING ▼

Şimdi kısaca bir canlı kayıt işlemi nasıl yürütülüyor, ona bakalım, ilk yapacağınız şey, *Record* tuşunu kliklemek. Fakat kayıt hemen başlamıyor. Önce karşınıza, kayıttan önce düzenlemeniz gereken opsiyonları içeren bir pencere çıkıyor. Seçenekleriniz sırasıyla şöyle;

Absolute Time Seq: Seçildiği zaman yeni sequence müzik ölçü formatında değil, saat-dakika-saniye formatında dosyalanıyor.

Punch-In Manual: Daha önceden kaydedilmiş bir sequence'in belli bir yerinde Return tuşuna basarak kayıt düzeltme / yenileme işine başlamanıza, düzeltme bittiğinde de, tekrar Return'e basarak işinizin tamamlandığını bildirmenize olanak veren *Manuel Punch In* moduna geçişi sağlıyor. Bu işlem tamamen canlı kayıt esnasında olmakta. Sequence'in içeriğindeki düzeltme, yalnızca iki Return arasında yapılıyor; önce ve sonraki kısımlar aynı kalıyor. Yeni hali ile sequence, daha sonra kayıt buffer'ından yeni bir sequence olarak saklanabiliyor ya da kendinize güveniyorsanız, eski sequence'in üzerine saklanıyor.

Punch-In Auto: Bu seçeneğin bir önceki opsiyondan farkı; orijinal sequence'i çalarken ya da kaydederken Fİ ve F2 tuşları ile başlangıç ve bitiş olarak işaretlenen zaman noktaları arasında kalan kısımda, daha sonra otomatik olarak düzeltme işlemine gidilebilmesi. Punch-In Auto seçeneği ile tekrar kayda girildiğinde, kayıt yenileme işlemi program tarafından işaretlenen zaman aralığında otomatik olarak başlatılıp bitiriliyor. Burada hatırlatmak gereken birşey var; üzerinde düzeltme yaptığınız sequence, hiçbir zaman riske atılmış olmuyor. Kayıt çalışması, her koşulda olduğu gibi kayıt buffer'ı üzerinde gerçekleştiriliyor, orijinal sequence'iniz buffer'a kopye edilip değiştirme işleminiz bu kop-



yada yapılıyor.

Loop Mode On: Yine bu penceredeki Record Bars parametresi ile ayarlanan miktarda ölçünün bir döngüye girip, aynı ölçüler üzerine sürekli kayıt yapma olanağı veriyor. Böylece her seferinde bir öncekilerin üzerine yeni notalar eklemek mümkün olabiliyor.

Mix Down Mode: Mevcut bir sequence üzerine kayıt ilave etmek gerektiğinde seçiliyor.

Mute Target Seq.: Sequence listesinden seçilip yeniden kaydedilen yada punch edilen bir sequence'in kayıt işlemi sırasında sessiz kalmasını sağlamaya yarıyor. Bu tür işlemlerde bu tercih yapılmazsa sequence orijinal hali ile kayıt sırasında da çalmaya devam edecektir.

Punch Overlay: Bu seçim yapılmışsa Punch-In işlemi sırasında yapılan yeni kayıt eskisine eklenecektir.

Yine bu pencere üzerindeki Punch-In ve *Punch-Out* göstergeleri, Punch-In Auto seçimi yapılmış ve daha önceden de Fİ ve F2 tuşları ile işaretler konmuş ise, işlemin başlangıç ve bitiş zamanlarını gösterecektir.

Count-In Bars: Göstergesinde yapacağınız ölçü miktarı ayan ile kayıda girdiğinizde, kayıt işlemi başlama zamanınızdan ayarlanan kadar ölçü önce başlayacak ve sizin dinleyerek ritm ve müziği yakalamanız sağlanacaktır.

Gördüğünüz gibi, bir kayıt işlemine başlangıç bile Music-X ile ne kadar ayrıntılı ne kadar pratik çeşitlemeli hale getirilmiş. Bu seçeneklerden o anki gereksiniminize uyanları işaretledikten sonra, yapacağınız tek şey kalıyor; *GO* tuşunu kliklemek. Bundan sonrası, enstrümanınızla sizin aranızda. Kaydınızı tamamladığınızda, *Stop* tuşuna basıp işlemi durduruyorsunuz ve sequence listesindeki boş bir yeri ya da duruma göre mevcut bir sequence'i seçip *Store* tuşuna basıp kaydınızı saklıyorsunuz.

Önümüzdeki ay, yukarıda edit tuşunu anlatırken kısaca değindiğim *Bar ve Event Editor* ekranlarını anlatarak yazımıza devam edeceğiz.

AMOS THE CREATOR

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki yazımızda, Amos'un ses komutlarına kaldığımız yerden devam ediyoruz. İlk olarak set wave komutu için bir örnek program daha yazdım. Eğer Sonix programını kullanmışsanız, bu programın 'wave editing' yani sesin dalga şeklini ayarlayabilme özelliğine sahip olduğunu da biliyorsunuzdur. İşte yazdığım program da bu işe yarıyor. Mouse yardımıyla ekrana çizeceğiniz bir sesi, 'set wave' komutu yardımıyla ses kanallarına aktarıyor. Programın listesini aşağıda veriyorum:

```
Rem ************************************************
Rem **                              AMIGA DÜNYASI
Rem **          AMOS Demo Program                **
Rem **                Written by *               **
Rem **            Burak Ozdemir                  **
Rem **                        AMOS Copyright 1990
Rem ************************************************
Limit Mouse 130,30 To 386,286
Dim 1(256)
Global I(),S$
S$=""
WSC
SW
SA
Set Wave 3,S$
Set Envel 3,0 To 1,63
Set Envel 3,1 To 50,60
Set Envel 3,2 To 1,0
Wave 3 To 15
Volume 63
Do
If Mouse Key>0 Then Exit
Play 1,37,10
Wait 55
Loop
Procedure S W
Do
If Mouse Key=1 and Scin(X Mouse, Y Mouse)=1 Then SW1
If Mouse Key=2 Then Exit
Loop
End Proc
Procedure WSC
Screen Open 1,256,256,4,Hires
Screen Display 1,130,30,256,256
Palette 0,$FF0,$F00,$F
Flash Off
Curs Off
Cls 0
Ink 2
Draw 0,128 To 255,128
Draw 128,0 To 128,255
Ink 3
Box 0,0 To 255,255
For F=0 To 255
I(F)=128
NextF
End Proc
Procedure SW1
Screen 1
XC=X Screen(1,X Mouse)
YC=YScreen(1,Y Mouse)
InkO
OI=I(XC)
If 01=128 Then Ink 2
Plot XC,OI
I(XC)=YC
Ink1
Plot XC,YC
End Proc
Procedure SA
For F=0 To 255
I(F)=255-I(F)
NextF
For F=0 To 255
If I(F)<127
S$=S$+Chr$(I(F)+128)
Else
S$=S$+Chr$(I(F)-127)
End If
NextF
End Proc
```

Programda, dalgayı sol mouse tuşu yardımıyla çiziyorsunuz. Dalgayı çizdikten sonra, sağ mouse tuşuna basarak bunu dinlemeniz mümkün. Programda kullandığım 'Set envel' komutunu biraz sonra açıklayacağım. Şimdi komutlarımıza devam edelim.

KOMUT: Noise

KULLANILIŞ: Noise to v

Bu komut, V parametresiyle belirtilen ses kanallarına gürültü işareti verir. Bu komut yerine aşağıdaki komutu da kullanabilirsi

Wave 0 to v

```
Rem ***************************************************
Rem **          AMIGA DÜNYASI
Rem **          AMOS Demo Program          **
Rem**                Written by *          **
Rem **            Burak Ozdemir             **
Rem**                AMOS Copyright 1990
Rem **          Mandarin/Jawx               **
Rem ***************************************************
Noise To 15
Volume 63
Set Envel 0,0 To 10,63
Set Envel 0,1 To 50,63
Set Envel 0,2 To 20,0
Do
Play Rnd(96),80
Loop
```

KOMUT: Del wave

KULLANILIŞ: **Del wave n**

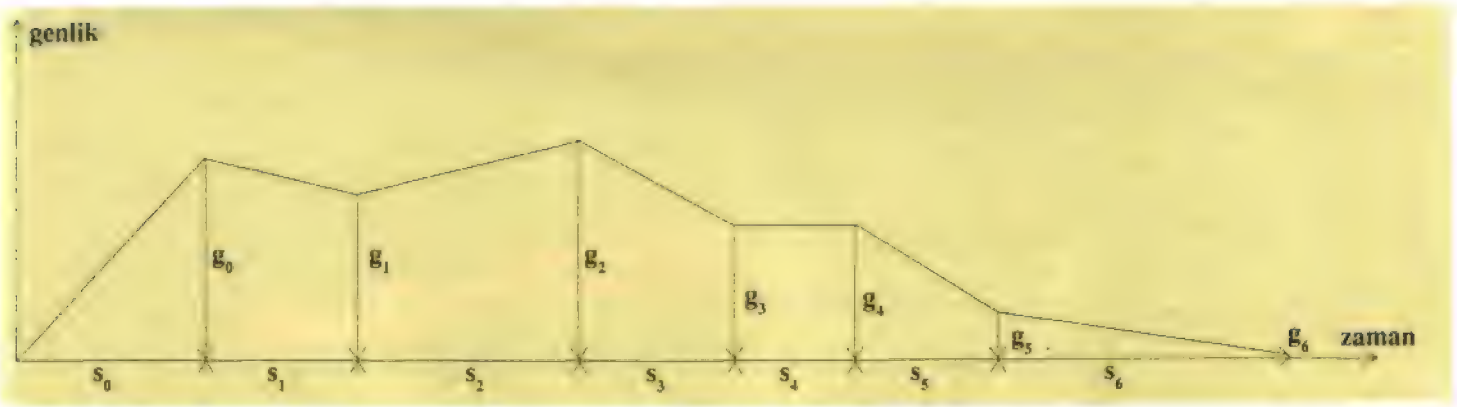
Bu komut, 'set wave' komutuyla hazırladığınız bir sesi silmek için kullanılır. Komutun kullanılmasından sonra, ses kanalları sinüs dalgasına ayarlanır.

KOMUT: Set envel

KULLANILIŞ: Set envel d,a to s,g

Bu komut sesin şiddetinin zamanla değişmesini, yani zarf eğrisini (Envelope) ayarlamak içindir. Bu komut yardımıyla, en fazla yedi aşamalı zarf eğrileri hazırlayabilmek mümkündür. Günümüzde çok profesyonel olmayan synthesizer'ların büyük bir bölümünün en fazla beş aşamalı olduğunu dikkate alacak olursak, bu pek küçümsenmeyecek bir sayıdır.

Bu kadar reklamdan sonra, gelelim komut parametrelerinin açıklanmasına: 'd', dalga numarasıdır. Her dalga için ayrı bir zarf eğrisi hazırlayabilirsiniz, 'a', zarfın o an ayarlamakta olduğunuz aşamasıdır. 0 ile 6 arasında değerler alabilir, 's', o an ayarlamakta olduğunuz aşamanın VBL cinsinden değeridir, 'g' ise, aşamanın sonunda sesin almasını istediğiniz genliktir. 0 ile 63 arasında değerler alabilir. Bu genlik değerleri bağıl değerlerdir; yani Volume komutu ile sesi kıssanız bile eğrinin şekli değişmez. Aşağıdaki şekilde bir zarf eğrisinin aşamalarını daha detaylı olarak inceleyebilirsiniz.



Şimdi hem 'set envel' komutuna, hem de 'noise' komutuna örnek bir program daha veriyorum. Bu program, okyanus kenarındaki dalga seslerini andırır sesler çıkarır.

```
Rem ******************************************
Rem **                                      **
Rem **          AMIGA DÜNYASI               **
Rem **        AMOS Demo Program             **
Rem **            Written by                **
Rem **          Burak Ozdemir               **
Rem **      AMOS Copyright 1990
Rem **          Mandarin/Jawx               **
Rem **
Rem ******************************************
Noise To 15
Volume 63
Set Envel 0,0 To 90,63
Set Envel 0,1 To 90,25
Set Envel 0,2 To 55,0
Do
Play 2,43,20
Play 8,50,30
Play 1,35,20
Play 4,30,300
Loop
```

Sanırım hepiniz bazı programların, Amiga'nızın 'power' lambasının parlaklığını değiştirdiğini farketmişsinizdir. Bunun, Amiga'nın sesiyle ne ilgisi var diyebilirsiniz. Aslında bu lambanın bilgisayarın ses üretim sistemiyle direk bir ilgisi yoktur. Bunun yanında lambanın tek fonksiyonu, ilk bakışta görüldüğü gibi Amiga'nın açık olduğunu belirtmek değildir. Monitörünüzden veya Amiga'nızı bağladığınız müzik sisteminden istenmeyen hışırtıların gelmesini önlemek için, bilgisayarın ses çıkışına bir filtre bağlanmıştır. Fakat bu filtre, perkusyon seslerinin ve çok ince sesli efektlerin etkisini bozmaktadır. Bunun üzerine Amiga'yı tasarlayanlar, bu filtrenin programcı tarafından açılıp kapatılmasını mümkün kılmışlar. İşte bu lambanın diğer bir görevi de, bu ses filtresinin durumu hakkında bilgi vermektir. Lamba parlak durumdaysa, filtre aktif haldedir. Lamba az bir ışık veriyorsa filtre etkisiz bırakılmıştır. Eski tip Amiga'larda filtre kapalı iken ışık tamamen sönmektedir. Bu yüzden şaşırmayın.

KOMUT: Led

KULLANILIŞ: Led ofn
Led off

Bu komut, anlattığım filtreyi açıp kapatmak için kullanılır.

```
Rem ******************************************
Rem **                                      **
Rem **          AMIGA DÜNYASI               **
Rem **        AMOS Demo Program             **
Rem **            Written by                **
```

```
Rem **          Burak Ozdemir          **
Rem **       AMOS Copyright 1990       **
Rem **          Mandarın/Jawx          **
Rem **
Rem ****************************************
Noise To 15
Volume 63
Set Envel 0,0 To 10,63
Set Envel 0,1 To 50,30
Set Envel 0,2 To 20,0
Do
Led On
Play 25,80
Led Off
Play 25,80
Loop
```

Şimdi gelelim Amiga'yı konuşturmaya. Amos'ta, Amiga Basic'de olduğu gibi translates gibi bir komutla cümleyi önceden fonetiklere çevirmenin gereği yoktur. (İşte bir üstünlük daha!). Bunun için sadece iki komutumuz var:

KOMUT: Say

KULLANILIŞ: Say t$[,m]

Bu komutla Amiga, t$ string'i içinde bulunan kelimeleri okur. Yalnız t$'ın son karakterinin '.' olmasına özen gösterin, 'm' çalışma modunu belirler. Alabileceği değerler, '0' ile 'l' dir. Birinci modda program t$'ı okuyana kadar bir sonraki komuta geçmez. Diğer mod ise, multitasking modudur. Bu sefer program çalışmasına devam eder. Bu modun dezavantajı programı yavaşlatmasıdır.

KOMUT: Set talk

KULLANILIŞ: Set talk c,m,f,h

Bu komut Amiga'nın konuşma modunu belirler. 'c' sesin sözde cinsiyetini belirler. '0' erkek, T kadın sesi içindir, 'm' konuşma modunu belirler. Alabileceği değerler yine '0' ile '1'dir. İkinci seçenek konuşmaya değişik bir tonlama getirir, 'f sesin frekansıdır. '65' ile '320' arasında değerler alabilir, 'h' ise konuşma hızıdır. '40 'ile '400' arasında değerler alır.

Bu komutları ilk kullandığınızda, 'narrator.device' disketten yüklenir. Bu dosyanın disketinizde bulunmasına özen gösterin. Aslında narrator.device pek iyi hazırlanmış bir device değil; bu yüzden, bu komutları kullanırken biraz dikkatli olmanız gerekiyor.

Eğer programlarınızda kullanacağınız bütün sesleri kendiniz yaratmak zorunda olsaydınız, işiniz epey zor olacaktı. Çünkü ne kadar yetenekli olursanız olun, gerçekte etrafımızda var olan sesleri taklit etmeniz çok zordur.

Böyle durumlarda, en iyisi bu sesleri hafızaya kopyalamak ve doğrudan oradan kullanmaktır. Bu olaya 'Sampling' yani örnekleme adı verilir. Bu işi yapabilmeniz için sampler adı altında satılan ek bir parçaya sahip olmanız gerekiyor.

Fakat bu parçaya sahip değilseniz hiç üzülmeyin. AMOS, etrafta kolayca bulabileceğiniz müzik programlarının kullandığı hazır sample edilmiş seslerin çoğunu kolayca kullanabilme özelliğine sahiptir. Gelecek ay bunlara değinerek ses komutlarını bitirip, müzik komutlarına geçeceğiz. O zamana kadar hepinize iyi çalışmalar. Hoşçakalın...

HARDWARE DERSANESİ

DOĞAN TÜRKÜLER

Yaz aylarının mahmurluğu içinde, tatil yapamayanlar için boş boş oturmanın sıkıntısı sürerken, Amiga Hızır Servisimiz yepyeni projelerle imdadınıza yetişiyor. Bu ayki menümüzde, müzik ön planda. Müzik deyip geçmeyelim, müzik emek ve kalite ister. Kalitesiz bir entrümanla da müzik yapılabilir. Ancak sonuç malumunuzdur. Bu sebepten ötürü, bu ay çizmeyi biraz aşıyoruz ve size profesyonel bir devre sunuyoruz. Devremiz; Sound Sampler yani ses örnekleyici. Biliyoruz, dergilerde yayınlanan devre şemaları genelde kalite bakımından düşüktür; ama sunacağımız bu devrede, kalite yönünden hiç kusur yoktur diyebiliriz. Yaptığımız denemelerde, bu devreden en iyi sonuçları aldık. Verdiğimiz devrenin, piyasada bulunan eşleriyle karşılaştırıldığında yaklaşık yüzde 20 dolayında daha iyi performansla çalıştığını tespit ettik. Ayrıca gürültü seviyesi çok çok düşük. Bu da devremizin en önemli avantajı durumunda. Genelde bir projeye veya bir devreye başlamadan önce, ön hazırlık olarak maliyet hesabı yaparız. Aşağıda sunduğumuz devrenin maliyeti, yaklaşık olarak 15000-30000.- TL arasında oynamaktadır. Yeterince ucuz olduğunu sanıyorum. Tek sorun, size baskılı devre şeması veremememizden kaynaklanıyor. Ama tahmin ediyorum bunu kendiniz NewIO'da çıkarabilirsiniz. Ya da devreyi ProtoBoard üzerinde kurarak çalıştırabilirsiniz. (Biz şimdilik öyle çalıştırıyoruz.)

Eğer hazırsanız hikayemize başlayalım.

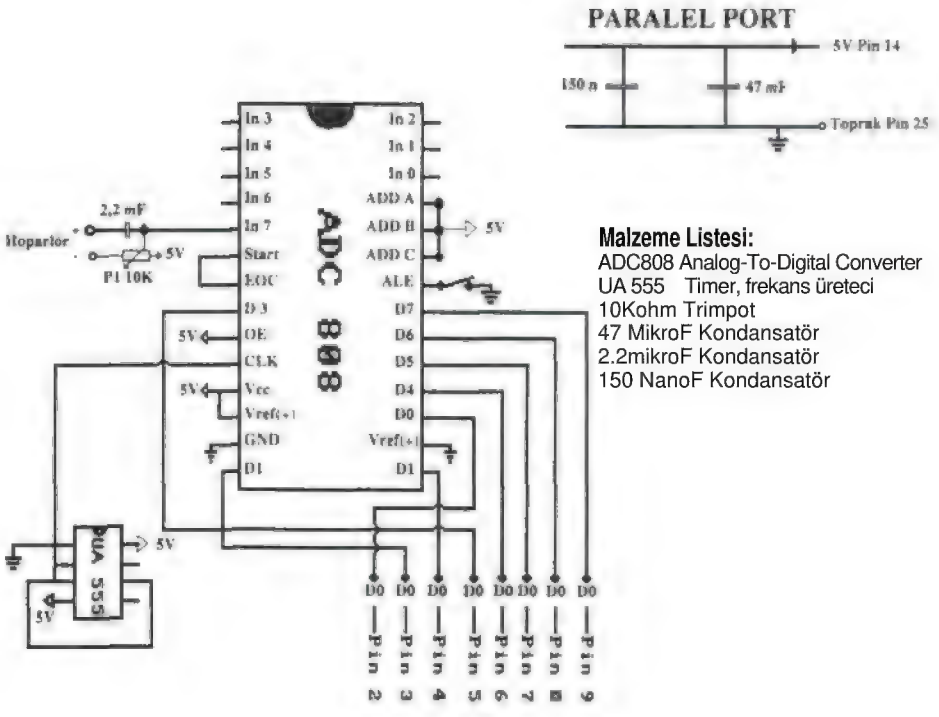
AMIGA SOUND SAMPLER

İşte fırsat!... Sabahleyin kalktığınızda duyduğunuz, o güzel kuş seslerini bilgisayara kaydetmek ister misiniz? Ya da ailenizin seslerini bir diskete kaydedip onları ölümsüzleştirmek veya köpeğinizin sesinden bir müzik programı vasıtasıyla şarkı besteleyip ona dinletmek? Eğer profesyonelce düşünüyorsanız, kendi enstrüman setinizi kendiniz dizayn edebilirsiniz. Nasıl mı? Yapmanız gereken, sadece aşağıdaki devreyi gerçek hayata sokmak olacaktır. Bu bir Sound Sampler devresidir. Yani ses örnekleyici devresi. Bunun yardımıyla, bir teypten veya anfiden gelen sesi bilgisayara sayısal bilgi olarak depolayabiliriz. Daha sonra bu sesi değiştirmek, frekansını arttırıp çoğaltmak, başka seslerle karıştırmak, tersten çalmak veya bir müzik enstrümanı haline getirmek çok kolay olur. Gerekirse, bu devreyle Amiga'yı bir osiloskop gibi kullanabilirsiniz.

Devremiz ses girişi olarak -/+ 2.5 Volt Maximum girişe kadar sürülebilmektedir. Standard çıkış -/+ 1 Volt olduğundan, devremiz bu tip pre anfi çıkışlarına pek hassaslık gösterememektedir. Devreyi bir teybin hoparlör çıkışından rahatlıkla sürebilirsiniz.

Sampler'imiz mono bir sampler olup, hızı entegrenin kalitesine göre 30-40 KHz arasında değişmektedir. Bu, birçok kullanıcı için yeterli bir değerdir. Biz 555 Timer entegresinden, sınırlarını zorlayarak maximum frekansı göndermekteyiz. Ve ADC 808 entegresini maximum örnekleme hızına çıkacak şekilde şartlamaktayız.

Girişte bulunan kondansatör. DC süzgeç olarak çalışmaktadır. Bununla birlikte bu kondansatörün küçülmesi tiz seslerin, büyümesi ise bas seslerin daha yaygın olarak geçmesini sağlamaktadır. Deneylerde elde ettiğimiz en iyi değer 2.2 mikroF olmakla birlikte siz bunu 1 ile 470 mikroF arasında değiştirerek, size en uygun değeri bulabilirsiniz. Devredeki Pl ayarlı direnci ile sampler'ın kalibrasyonunu yapma olanağına sahipsiniz. Devrede girişe artfi koymamamızın sebebi, transistörden dolayı



Malzeme Listesi:

ADC808 Analog-To-Digital Converter
UA 555 Timer, frekans üreteci
10Kohm Trimpot
47 MikroF Kondansatör
2.2mikroF Kondansatör
150 NanoF Kondansatör

oluşan 0.7 Voltluk kaybı önlemek, distorsiyonu minimuma indirmek içindir. Devre, yapım bakımından oldukça basit bir devredir. İki adet entegreden oluşmaktadır. Amiga'nın paralel port'u üzerinden çullanılan bu devrede dikkat etmeniz gemken husus, bağlantıları yanlış yapmamaktır. Eğer yanlış yaparsanız, ADC 808 veya Amiga'nızın 8520 port entegresi zarar görebilir. ADC808 entegresine 2.5 Volttan fazla gerilim geldiği takdirde, kendini kitlemektedir. Böyle bir durumda, entegrenin ALE bacağını topraktan çıkarıp bir süre bekledikten sonra, yine toprağa sokun.

5 Voltla toprak arasına koyacağınız 47 mikroF ve 150 nanoF'lik kondansatörlerin görevi, gürültüyü minimum seviyeye çekmektir.

Sound Sampler'ınızı Audio Master gibi programlarla kullanabilirsiniz.

Amiga'nın Hardware'ini incelemeye devam ediyoruz

8520 Nedir?

8520 sihirli entegre, Amiga'nın dış dünsına açılan penceresi. Bu ay bu entegre hakkında incelemelere başlıyoruz.

Her Amiga sistemi, iki adet 8520 arabirim entegresi içerir (CIA).

Her entegrede de, 16 adet genel giriş çıkış pinleri vardır. Ayrıca bunlara ek olarak, bir serial shift register, 3 timer, bir darbe çıkış pini ve bir kenar dedektör girişi. vardır. Bu entegreler, INT2 ve INT6 interrupt çıkışlarını üretirler. Amiga içinde ODD CIA (CIAA) ve EVEN CIA (CIAB) olarak isimlendirilmişlerdir. Şemada CIAA ve CIAB'nin register adreslerini ve yaptıkları işleri görmektesiniz.

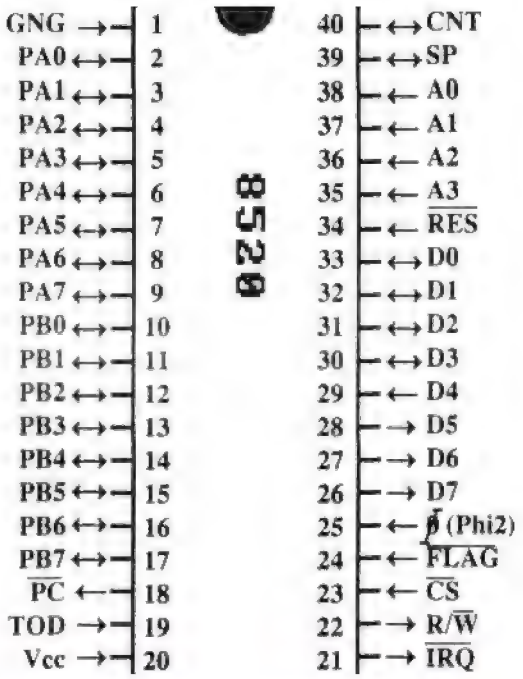
8520 yakmak, o kadar zor bir iş değildir. Bunun için paralel veya seri porta, çalıştığından emin olmadığınız bir devre bağlamak veya external drive'ınızı ya da printer'ınızı vs vs. Amiga çalışırken bağlamak veya sökmek, Amiga'nın içine şampanya dökmek (Electric Dreams filmini seyredenler belki yaparlar!!), herhangi bir metal cismi (örneğin tornavida bu iş için bayağı idealdir) Amiga'nın arkasındaki çıkışlara sokmak suretiyle, Amiga'nın reaksiyonlarını araştırmak gibi davranışlarda bulunmanız yeterlidir. Öğrenmek için araştırmak gereklidir; yalnız yapacağınız bu tip bir araştırma, size günün fiyatlarıyla 150.000.- TL'den yukarı bir fiyata mal olabilir. Eğer portlardan birine bir devre laktınız ve bundan kuşkulanmaya başladınızsa (8520'lerin ısınması veya devrenin ısınması, koku gelmesi gibi durumlarda), bilgisayarı biran önce kapatmanız 8520'leri yanmaktan korur.

Eğer 8520'nizin biri bozulduysa ve şu anda acil olarak Amiga'yla çalışmanız gerekiyorsa, makina'nın içini açıp 8520'lerin yerini değiştirmeniz kısa bir süre için işinizi görecektir.

Tabloları incelemekle, geçen ay yayınladığımız hardware programını bir parça olsun anlayabileceğinizi umuyorum. 8520'nin iç yapısını gelecek ay incelemeye devam edeceğiz.

Geçen ay da değindiğimiz gibi, Amiga'nın Hardware yapısını, entegrelerini ve Hardware programlamayı incelemeye devam ediyoruz. Zaman gelir, Amiga'nın drive ı devamlı read/write error verir, printer'ınız saçmalamaya başlar, taktığınız midi devresi çalışmaz, sound sampler'iniz gaipten sesler duymaya başlar, VS VS... İşte o gün geldiğinde anlayınız ki, Amiga'nızın giriş ve çıkışlara kumanda eden entegresi; 8520 huzura ermiştir. Eğer 8520 niz 1. Dereceden yanmamışsa, bazı ufak tefek hilelerle bu arızayı atlatabiliriz. Ama çözüm, her zaman olduğu gibi entegreyi yenisiyle değiştirmektir. 8520 entegreleri, kolay kolay bozulmazlar. Tabii bunun teknikleri ve yapmamamız gereken şeyler vardır. razımızın bu bölümünde, 8520nin İç yapısını genel olarak İnceleyecek ve yukarıdaki sorunlara cevap getirmeye çalışacağız.

8520'nin ŞEMASI



CIAA Adres tablosu

Byte Adres	Bilgi bitleri 7	6	5	4	3	2	1	0
BFE001	FIR1	FIR0	RDY	TK0	WPRO	CHNG	LED	OVL

BFE101 Paralel Port (8 Bit)
BFE201 Port A için yön (BFE001; 1 =çıkış; 0x03 'e şartlı)
BFE301 Port B için yön (BFE101; l=çıkış; 0xff'e şartlı)
BFE401 CIAA timer A Low Byte (0.709379 MHz PAL)
BFE501 CIAA timer A High Byte
BFE601 CIAA timer B Low Byte (0.709379 MHz PAL)
BFE701 CIAA timer B High Byte
BFE801 50/60 Hz sayıcı 7-0. bitler
BFE901 50/60 Hz sayıcı 15-8. bitler
BFEA0l 50/60 Hz sayıcı 23-16. bitler
BFEB0l Kullanılmıyor
BFEC0l CIAA serial Bilgi register'i (Keyboard datalan)
BFED01 CIAA interrupt kontrol register'i
BFEE0l CIAA A kontrol register'i
BFEF0l CIAA B kontrol register'i

CIAB Adres tablosu

Byte Adres	Bilgi bitleri 7	6	5	4	3	2	1	0
BFD000	DTR	RTS	CD	CTS	DSR	SEL	POUT	BUSY
BFD100	MTR	SEL3	SEL2	SEL1	SEL0	SİDE	DİR	STEP

BFD200 A portu için yön (BFFD00; l=çıkış; 0xff' e şartlı)
BFD300 B portu için yön (BFD100; l=çıkı§; 0xff'e şartlı)
BFD400 CIAB timer A Low Byte (0.709379 MHz PAL)
BFD500 CIAB timer A High Byte
BFD600 CIAB timer B Low Byte (0.709379 MHz PAL)
BFD700 CIAB timer B High Byte
BFD800 Horizontal senkron sayıcı 7-0. bitler
BFD900 Horizontal senkron sayıcı 15-8. bitler
BFDA00 Horizontal senkron sayıcı 23-16. bitler
BFDB00 Kullanılmıyor
BFDC00 CIAB serial Bilgi register'i
BFDD00 CIAB interrupt kontrol register'i
BFDE00 CIAB A kontrol register'i
BFDF00 CIAB B kontrol register'i

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Geçen ay dosya işlemlerini incelemiş, sırasal ve rasgele dosyalara bilgi girişi ile bu dosyalardan kayıt okuma örnekleri vermiştik. Dosya işlemlerine yeri geldikçe ve ilgili komutlarla tekrar değineceğiz. Şimdi kaldığımız yerden AmigaBasic komutlarını incelemeyi sürdürelim.

OPTION BASE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
OPTION BASE *n*

Dizilerde minimum dizi tabanını tanımlamak için kullanılan komuttur. Dizi tabanı değiştirilmedikçe, 0 değerine sahiptir. Yani A(10) ile tanımlanan bir dizininin birinci eleman numarası, 0'dır: A(0). İşte OPTION BASE komutu, dizi taban değerini değiştirmek için kullanılır, *n,* 1 olduğunda en küçük değer 1; 0 olduğunda ise en küçük değer 0 olacaktır, *n* yerine 0 ya da 1 dışında bir değer tanımlanamaz. Tanımlı değer 0 olduğundan, genellikle;

OPTION BASE 1

şeklinde kullanılır. Ancak değişikliği iptal etmek için;

OPTION BASE 0

komutu ile dizi taban değeri yeniden 0 yapılır.

OPTION BASE komutu, dizilerin tanımlandığı DIM yönergesinden önce çalıştırılmalıdır. Aksi takdirde, "Duplicate definition" hatası oluşur.

PAINT KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PAINT [STEP] *(x,y) [boya rengi-no [,çerçeve rengi-no)*

Bu komut, daire, elips ya da poligon gibi çevresi kapatılmış bir alanı belirtilen renkle boyar. *x* ve *y,* bu alanın herhangi bir noktasının koordinatlarıdır. STEP opsiyonu, yeni pixel yerleşimini, son belirtilen yerleşime oran şeklinde tanımlamak için kullanılır. Bu opsiyon yazılmazsa, *x* ve *y* koordinatları sabit bir pixel yerleşimini belirtir, *boya rengi-no,* alanın boyanacağı rengi belirtmek için kullanılır.Bu parametre verilmezse, AmigaBasic COLOR yönergesinde tanımlanan önzemin rengini kullanır, *çerçeve rengi-no* parametresi, alan kenarlarının çizileceği rengi tanımlar. Bu parametre belirtilmezse, çerçeve için de *boya rengi-no* kullanılır. Bu iki renk parametresi, bir PALETTE yönergesinde verilen renk-no'ya karşılıktır. Bu komut için önemli bir diğer nokta da, boyanacak alanın bulunduğu pencerenin yaratılacağı WINDOW komutunda tip olarak 16 ile 31 arasında bir değer tanımlanması gerektiğidir. WINDOW komutunda ayrıntılı olarak göreceğiz, ama bu değerlerle belirtilen pencereler için sadece belirtilen özelliklere yeterli miktarda bellek ayrılır; bu da oldukça iyi bir bellek tasarrufu sağlar.

Şimdi yuvarlaklar çizip boyayarak şirin bir adam resmi yapalım:

```
CIRCLE (320,190),200,1,,,.6
     PAINT (320,170), 1
CIRCLE (320,90), 160,3
     PAINT (320,90),3
CIRCLE (260,50), 15,1 ,,,.5
CIRCLE (380,50), 15,1 ,,,.5
     PAINT (260,50), 1
     PAINT (380,50), 1
CIRCLE (260,53),8,2
CIRCLE (380,53),8,2
     PAINT (260,53),2
     PAINT (380,53),2
CIRCLE (380,50),45,2,.2,2.2
CIRCLE (260,50),45,2,.8,2.8
CIRCLE (320,80),20,2,,,.7
CIRCLE (320,110),80,2,3.1,0,.2
CIRCLE (320,10), 10,2,4.7,1.5,.9
CIRCLE (320,15),5,2,5,1.8,.7
CIRCLE (160,70),40,3,,,.6
CIRCLE (480,70),40,3,,,.6
     PAINT (160,70),3
     PAINT (480,70),3
CIRCLE (160,60),30,2,1,3,.3
CIRCLE (480,60),30,2,.3,2.2,.3
CIRCLE (150,65),25,2,4,1,.7
CIRCLE (490,65),25,2,2.2,5.4,.7
STOP
```

Yazın ve çalıştırın; hoşunuza gidecek.

PALETTE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PALETTE *renk-no ,kırmızı ,yeşil,mavi*

Bu komutla, renk üretebilirsiniz. Mevcut renk sayısı, ekrandaki bitplane sayısına bağlı olarak belirlenir. Her renk kendi atanmasında kullanılacak bir *renk-no'ya* sahiptir. 0 ile 31 arasında olabilen bu sayı, özel renklere verilebilir. SCREEN yönergesinin *derinlik* parametresi, kullanabileceğiniz maksimum renk sayısını tespit eder; atanabilecek maksimum değeri, renk-no ile sınırlayabilirsiniz.

Amiga sistemi, 0 (mavi), 1 (beyaz), 2 (siyah) ve 3 (portakal) renklerini kullanır. PALETTE komutuyla atanan renkler sistem atamalarının yerine geçer.

kırmızı,yeşil,mavi parametrelerine, tanımlanan renk içindeki kırmızı, yeşil ve mavi oranlan 0.00'dan 1.00'e kadar bir yüzde verilir; bunların birleşimi istenen rengi oluşturur. Aşağıdaki tablo, değişik renk oranlarının hangi renklerin ve ne oranda karışımla elde edilebileceğini gösteriyor:

RENK	Kırmızı	Yeşil	Mavi
camgöbeği	0.00	0.93	0.87
siyah	0.00	0.00	0.00
koyu mavi	0.40	0.60	1.00
gök mavisi	0.47	0.87	1.00
kahverengi	0.80	0.60	0.53
gri	0.73	0.73	0.73
yeşil	0.33	0.87	0.00
ıhlamur yeşili	0.73	1.00	0.00
portakal	1.00	0.73	0.00
pembe	0.80	0.00	0.93
kiraz kırmızısı	1.00	0.60	0.67
ateş kırmızısı	0.93	0.20	0.00
bej	1.00	0.87	0.73
menekşe moru	1.00	0.13	0.93
beyaz	1.00	1.00	1.00
san	1.00	1.00	0.13

Bu renk karışımlarını deneyebileceğiniz bir küçük örnekle bu komutu tamamlayalım. Renk tanımlarını tabloya göre değiştirip yeni renklerle çalışın:

```
PALETTE 1,.8,0,.93
PALETTE 3,1,.13..93
PALETTE 0,.73,1,0
PALETTE 2,.8,.6,.53
COLOR 3
     PRINT "AMIGA DÜNYASI"
COLOR 2
     PRINT "AMIGA DÜNYASI"
```

Tabii, yeni PALETTE komutları ekleyip çizim yaptırmanız da mümkün.

PATTERN KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PATTERN *[çizgi-kalıbı][,alan-kalıbı]*

Bu komut, çizgi ve yüzeyler için doldurma kalıbı tespit etmek için kullanılır. PATTERN'i çizgilerle kullanmak isterseniz, 16 bitlik bir değer vermelisiniz. Bu, bir tamsayı ifadedir ve doğru çizimi için kullanılabilecek 16 bitlik bir maske şek-

ünde düşünebileceğiniz 16 pixel genişliğinde bir kalıptır. Sayıdaki her bit, ekrandaki bir noktaya karşılık gelir. 16 bitlik sayı, ondalık (örneğin, 65535), hex (&HFFFF) ya da octal (&0177777) formatta verilebilir.

Alanlar için, bir tamsayı dizisi girilir. Dizideki sayılar, boyama ve doldurma işlemleri için (PAINT, AREAFILL ya da LINE ... ,BF gibi) kullanılabilecek bir kalıp tanımlar, *alan-kalıbı,* kalıbı tanımlayan tamsayı dizisinin adıdır. Bu dizideki değerler de ekranda mevcut noktalan belirtirler ve her eleman ikinin üssü (1, 2, 4, 8, 16 veya 32 gibi) olmalıdır.

Aşağıdaki örnek, bir kalıp yaratarak, bu kalıpla içi doldurulmuş bir dörtgen çiziyor:

```
DIM area.pat%(3)
area.pat%(0)=&H5555
area.pat%( 1 )=&HAAAA
area.pat%(2)=&H5555
area.pat%(3)=&HAAAA
PATTERN &HFFF,area.pat%
LINE(0,0)-(120,120),,bf
```

PEEK KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PEEK(adres)

PEEK, verilen *adreslin* içeriğini bulur. Bu içerik, 0 ile 255 arasında bir sayıdır ve bir byte'tır. Amiga'da verilebilecek en büyük adres değeri, 16777215'tir. Bir adrese bir byte'lık değer yazmanın komutu da daha sonra inceleyeceğimiz, POKE komutudur.

Burada biraz mola verip, bellek adresleri konusunda sohbet edelim. Kullanabileceğiniz bellek adresleri bilgisayarınızın RAM (Read/Write Memory)'inde bulunur. RAM, kapasitesine göre her biri bir byte "lık hücrelerden oluşur. Bellek hücrelerinin herbiri kendi atamasında kullanılacak bir numaraya sahiptir. İşte bu numara ADRES olarak isimlendirilmiştir. Amiga'da ilk bellek adresi 0, sonraki 1 şeklindedir.

PEEKL KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PEEKL *(adres)*

PEEKL, uzun tamsayılar için kullanılır. Belirtilen *adresken* başlayarak ardışık dört byte'lık dizi okunur. Adres PEEK komutundaki gibi, 0 ile 16777216 arasında bir nümerik ifadedir ve mutlaka bir çift sayı olmalıdır. Bu komutla okunabilecek sayı, -2147483648 ve +2147483647 değerleri arasında 4 byte'lık (32 bit) bir sayıdır. Bu tür bir değeri belleğe yerleştirmek için ise POKEL kullanılır.

PEEKW KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PEEKW(adres)

PEEK W, *adres* 'ten itibaren iki byte'lık (kısa tamsayı) bilgi okur. *adres,* yine 0 ile 16777216 arasında ve çift sayı olmalıdır. Fonksiyon, *adres"t* -32768 ile +32767 arasında saklanmış 2 byte'lık sayıları okur.

POINT KOMUTU:
Kullanım Şekli:
POINT(;t,;y)

Bu fonksiyon, aktif çıktı penceresinin belirtilen noktasındaki renk numarasını verir. Nokta, pencerenin dışında bir yerdeyse, değer, -1 olacaktır. Unutmayın, (0,0) koordinatı, pencerenin sol üst köşesini belirtir.

x ve *y,* aktif pencerede istenen pixeli belirten koordinatlardır. Fonksiyonun alacağı değer, bir PALETTE yönergesinde bulunan renk-no'ya uyumlu olacaktır.

Zeminrengi(x)=POINT(21,15) komutu, pencerenin 21,15 koordinatlarındaki zemin renginin numarasını alacaktır.

POKE KOMUTU:
Kullanım Şekli: POKE *adres,değer*

POKE fonksiyonu, belirtilen bellek *adres'i*ne bir byte'lık bir *değer* yazar. 0-255 arasında olabilen bu *değer,* PEEK komutu ile okunabilir, *adres,* çift sayı olarak verilmelidir.

Değerleri belleğe yazama esnasında dikkatli olmalısınız. Planınızı doğru olarak yapmazsanız ve Amiga'nın işletim sistemi hakkında doğru bilgilere sahip değilseniz, karışıklığa va zarara sebep olabilirsiniz.

POKEL KOMUTU:
Kullanım Şekli:
POKEL *adres,değer*

POKEL komutu, belirtilen *adres"^len* başlayarak dört byte uzunluğunda alana verilen *değer'i* yazar, *adres,* yine çift sayı verilmelidir. POKEL kullanımında dikkatli olmak gerekli; zira sistem bölgesine girerek zarar verebilirsiniz.

POKEW KOMUTU:
Kullanım Şekli:
POKEW *adres,değer*

POKEW komutu ise, belirtilen *adres'ten* başlayarak iki byte'lık bellek bloğuna 2 byte bir *değer* yazar.

POS KOMUTU:
Kullanım Şekli:
POS(JC)

Aktif penceredeki kursorun bulunduğu sütunun numarasını verir. O anki kursor pozisyonunu öğrenmek istiyorsanız, yazacağınız satır şöyle olmalı:

Satır=CSRLIN:SUTUN=POS(0)

Sonuç değeri genellikle l'e eşit ya da daha büyük olacaktır.

x, bir kukla değişkendir, yani yerine herhangi bir değer girilebilir.

PRESET
PSET KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:
PRESET *[STEP](x,y)[,renk-no]*
PSET *[STEP](x,y)[,renk-no]*

Bu komutlar, aktif pencerede belirli bir nokta tespit eder ve çizer. *x* ve *y,* renklendirilecek noktanın pixel koordinatlarıdır. STEP opsiyonu belirtilmişse, pixel yerleşimi, son yerleşim noktasından hesaplanarak bulunur; kullanılmamışsa, *x* ve *y* mutlak koordinatlar olarak kullanılır, *renk-no* ile konulacak noktanın rengi belirtilir.

Her iki komut da aynı şekilde çalışır. Aralarındaki tek fark; *renk-no* belirtilmediyse, PRESET'in arka zemin; PSET'in ise o anki çizim rengini kullanmasıdır.

Aşağıdaki örnek, nokta koymak yoluyla 1000 adet yıldız oluşturacak:

```
FOR i=l TO 1000
x=INT(RND*620)
y=INT(RND*200)
PSET(x,y)
NEXT i
```

Deneyin, görün.

PRINT KOMUTU:
Kullanım Şekli:
PRINT *[değişken* ya da *değer] [seperatör][değişken* ya da *değer]* .....

Çıkış penceresinde dataları görüntülemek için kullanılır. Hatırlarsanız, LPRINT komutu ile dataları printer'a gönderiyorduk. Komut, kısaltılarak "?" ile yazılabilir. Yani,

```
PRINT a
```

yerine;

```
?a
```

yazarak, aynı komutu vermiş olursunuz.

değişken ya da *değer* parametresi, sayısal veya alfanümerik data içeren değişken isimleri olabileceği gibi; çift tırnak içinde verilecek mesajları da taşıyabilir. PRINT komutundan sonra hiçbir opsiyon kullanılmazsa, program bir boş satır basacak ve

bir sonraki satırdan devam edecektir.

seperatör, birbiri arkasına eklenecek değişken/değer datalarını ayırmak için kullanılacak işareti belirtir; bunun için kullanabileceğiniz birçok karakter vardır. ";" işareti kullanılırsa, çıkışlar birbiri arkasına sıralanacak; "," kullanılırsa, ilk çıkıştan sonra bir tab değeri atlanacak (normalde 15. sütun; ancak WIDTH komutu ile değiştirilebilir) ve ikinci bilgi buraya yazılacaktır. "#, & ve %" işaretleride değişken isimlerini ayırmak için kullanılabilir; bunlar aynen noktalı virgül gibi çalışır.

Değişken/değer listesi virgül ya da noktalı virgül ile bitiyorsa, sonraki PRINT yönergesi çıkışları son datanın yanından itibaren devam edecektir. Satır sonunda bu seperatörler kullanılmazsa, bir sonraki çıkışlar satırbaşı yapılarak yazılacaktır.

Aşağıdaki programı deneyin; sonucu görün:

```
PRINT "A","B",
PRINT "C";"D";
PRINT "D"
PRINT "E"
```

PRINT USING KOMUTU:

Kullanım Şekli:

PRINT USING *[karakter formatı]; [değişken* ya da *değer][;]*

Ekrana basılacak karakterlerin formatını değiştirmek için kullanılır. Yazı karakterleri için kullanılabileceği gibi, özellikle sayı karakterlerinin çıkışını düzenlemek için çok kullanılır. Pek çoğunuzun bildiği gibi, Basic'te özellikle tablo oluşturmak bu komut kullanılmadığı sürece pek mümkün değil, *karakter for matı,* işte istediğiniz formu girmek için kullanacağınız bölüm. Burada kullanacağınız birçok opsiyon vardır. "#" işareti, bir rakam olarak kabul edilir; ondalık noktadan sonraki hane ayarlamaları yapılabilir. Aşağıdaki örnekleri inceleyin:

```
print using "###.##";32.4   sonuç   32.40
print using "###.##"; 17              17.00
print using "###.##";324.124   324.12
print using "###.##"; 128.489        128.49
print using "###.##"; 129.9984       130.00
```

Verilen sayının ondalık noktasından önceki kısmında bulunan rakam sayısı, *karakter formatı'*ndaki # işaretinden fazla ise, tanımlayıcı olarak % işareti basılacaktır:

```
print using "####.###";43259.3253
                                %43259.325
```

karakter formatı'nın başına "+" işareti koymak, verilen değerin başındaki artı ya da eksi işaretinin yazılmasını sağlar. "+" işaretinin sona konması, değer işaretinin başa değil sona konmasına sebep olur. *karakter formatı*'nda sona artı yerine eksi işareti de konulabilir; bu durumda, sadece değer eksi olduğunda sonuna "-" işareti gelir:

```
print using "+###.##";324.234  +324.23
print using "+###.##";-518.284  -518.28
print using "###.##+";-518.284  518.28-
print using "###.##-";324.234   324.23
print using "###.##-";-518.294  518.29-
```

işaretlerinin önüne "**" işareti konulursa, verilen değer ile # işaretleri sayısı arasındaki farktan ortaya çıkan boşluklar yıldız işareti ile doldurulur. Yıldız işaretleri rakam hanesi olarak sayılır:

```
print using "**##.##";42.2          **42.20
print using "**#####.##";43.1*****43.10
print using "***###.##";-523.456 *-523.46
```

"$$" işareti, tek dolar işareti yazılmasına neden olur. İlk dolar işareti sonrasında karakter yazılacağını, ikinci dolar işareti de bir rakam pozisyonunu işaretler.

```
print using "$$###.##";43.54        $43.54
print using "$$###.##";-43.54      -$43.54
print using "$$###.##";-53245.345
                                %-$53245.35
print using "$$###.##+";45.3  $45.30+
print using "$$+##.##";45.3        %$45+
```

"**" ve "$$" işaretlerinin kombinasyonunu da oluşturabilirsiniz. "**$" şeklinde bir kombinasyonda, bir dolar ve iki de yıldızlar için karakter pozisyonu sayılır:

```
print using "**$##.##":45.3       **$45.30
print using "**S##.##":345.3      **345.30
```

Ondalık noktanın soluna "." koyarsanız, aşağıdaki sonucu elde edersiniz:

```
print using "#########,.##";3444233.50
                                3,444,233.50
```

Peki, üslü sayılarda ne oluyor? Uslu sayı formatı için kullanılacak işaret "^^^^":

```
print using "##.##^^^^";34.53   3.45E+01
print using "###.##^^^^";.009   9.00E-03
```

"_" karakteri, format karakteri yerine (#) sonraki karakterin yazılmasını sağlar:

```
print using "_####.##";34.95      ##34.95
```

karakter formatı içerisinde, herhangi bir uzunlukta mesaj da girebilirsiniz. Ancak yazının 24 karakterden uzun olmamasında fayda var.

```
print using "İSTE SAYI: ##.##";3.3
                                İSTE SAYI:  3.3
```

Gelelim PRINT USING komutunun yazısal karakterler için kullanımına. Ünlem işareti ("!") bilgisayara, verilen karakter dizisinin sadece birinci karakterini basmasını söyler:

```
print using "!";"AMIGA"
```

Komutu, sonuçta ekrana

```
A
```

karakterini basar.

Bir karakterden daha fazla karakter basmasını isterseniz, iki ters bolü ("") işareti arasına istediğiniz karakter sayısı kadar boşluk koyun:

```
print using "  ";Merhaba
```

komutu, ters bolü işaretleri arasında bulunan 3 boşluk kadar karakter alır ve ekrana:

```
Mer
```

basar.

"&" işareti ise, verilen karakter dizisinin tamamını ekrana basmak için kullanılır:

```
print using "  ";Amiga        Amig
print using "&";Amiga         Amiga
```

Tabii ki bu sonucu PRINT USING kullanmadan da alabilirsiniz.

PRINT USING, kullanımı çok basit olmayan bir komut. Ancak formatlı listeler ve tablolar oluşturabilmeniz için gereken opsiyonlara sahip oluşu açısından da oldukça önemli. Aynı amaçla kullanılabilen LOCATE ve yazısal dizi fonksiyonlarına göre de daha iyi çalışıyor.

PRINT#

PRINT# USING KOMUTLARI:

Kullanım Şekli:

PRINT*#dosya-no,*[USING *karakter formatı;*] *değişken listesi*

Bir sırasal dosyaya data kaydı yapmak için kullanılır, *dosya-no,* kayıt için açılmış dosyanın numarasıdır; *karakter forman,* PRINT USING komutunda incelediğimiz formları içerir, *değişken listesi* ise, dosyaya yazılacak sayısal ya da yazısal ifadelerdir.

PRINT#, dataları sıkıştırmaz; ekrana yazmak için kullanılan PRINT komutu yerine kullanılır, *değişken listesindeki* ifadeler arasında nokta ya da virgül kullanılabilir:

```
PRINT#1,A;B;C;X;Y;Z
```

gibi. Virgül kullanmak, dosyada datalar arasında çok fazla boşluk bırakılmasına neden olur.

Bunlar, dosyaya yazarken kullanılacak ayırıcılar. Bir de dosyadan INPUT# ile okunurken dataların anlamlı olması için, işaretlerle ayrılmasında fayda var. Şöyle bir örnekle inceleyelim:

```
A$="ISTANBUL"
B$="1991"
PRINT#1,A$;B$
```

ile kaydedilen datalar okunduğunda;

```
İSTANBUL 1991
```

gibi bir bilgi gelecektir. Bu iki değişkenin birbirinden virgülle ayrılmasında fayda olduğu açık. Bunun için doğru komut kullanımı şöyle:

```
PRINT#1,A$;",";B$
```

Bu kez data okunduğunda, aynı bilgi:

```
İSTANBUL, 1991
```

şeklinde olacaktır. Tabii boşluk, return kodlan ve ascii karakter kodlan da kullanılabilir.

Artık siz;

```
PRINT#1, USING "$$###.##, ";J;K;L
```

komutunun sonucunu PRINT USING kullanımı anlatımlarından bulabilirsiniz, değil mi?

Bir küçük program örneğiyle bu komutu da tamamlayalım:

```
INPUT "ADINIZ";A$
INPUT "YASINIZ";Y
OPEN "TEST" OUTPUT AS #1
PRINT#1,A$;Y
PRINT#1
CLOSE 1
OPEN "TEST" FOR INPUT AS #1
INPUT#1,Y:PRINTY
INPUT#1,N$:PRINTN$
CLOSE 1
```

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay yine birlikte olalım. Hoşçakalın....

Video -
Kitap -
Sinema -

VIZILTI

Sinan EREL

Evet, yanlış okumadınız, VIZILTI. Artık bu köşede her ay vızıldıyarak video, kitap ve sinema konularındaki ilginç ve yeni haberlerle başınızı ağrıtacağız. Aynı zamanda yeni çıkan video kasetler, enson çıkan kitaplar ve yeni çevrilmeye başlayan filmlerle ilgili gelişmeleri başınıza musallat edeceğiz

Bu ay sizlere çok ilginç bir haberimiz var. Ama önce size Altın Kitaplar'ın son çıkardığı roman olan Galaksi Şeytanlarından bahsedelim. Bu roman, Asimov'un 21 yaşında yazdığı 'Nightfall One' adlı kitabından dilimize çevrilmiş. Roman beş hikayeden oluşuyor. Fakat özellikle kitaba adını veren hikaye oldukça değişik. Bu ayrıcalığı n nedenini aldığını okuduğunuz zaman anlayacaksınız. Asimov severler zaten bu kitabı çoktan okumuşlardır sanırım.Haberi olmayanlar da şimdi öğrendiler. Fakat daha önce Asimov'u okumamışsanız ve eğer bilim-kurgu sizi biraz olsun, heyecanlandırıyorsa vakit kaybetmeden bu kitabı okuyun.

Şimdi sıkı durun, size az önce bahsettiğim kitapla ilgili bir haberim var. Bu kitaba adını veren hikayeden söz etmiştim. İşte bu hikeyenin Nightfall' filmi çevrildi. Filmin yapımcısı Julie Corman. Nightfall'ı 1979da farketmiş. Bunun ardından gelen uzun süreli bir uğraşın sonunda da bu film ortaya çıkmış. Filmde Aton rolünü David Birney oynuyor. Film, Arizona çölünün Arcosanti adlı bölümünde ve Tonto ulusal ormanına 90 mil uzaklıkta olan Cosanti'de çekilmiş. Meraklıların dikkatine.

FISILTILAR

✓Patrick Swayze, 'City of Joy' adlı filmde oynayacak.
✓ Jean Cloude von Damme, 'GI Joe'da oynayacak. Bu film aynı adlı comix'ten beyaz perdeye adapte ediliyor.
✓Gene Hackman, 'Bumb City' adında yeni bir film çeviriyor.
✓ R. Williams, J. Roberts ve D. Hofman Spielberg'in 'Peter Pan'ında oynayacaklar.
✓ Stephen King'in The Stand' adlı romanından sinemaya uyarlanan aynı adlı filmde Sean Connery, Glen Bateman rolünü alıyor. Yine bu filmde Darkman rolünü; Clint Eastwood, Christopher Walken, Bruce Dern veya Robert Duval oynayacak. Larry Underwood rolünü ise Bruce Springsteen veya Marshall Crenshaw oynayacak.
✓ John Goodman, 'Flintstones The Movie'de Fred rolünü oynayacak.
✓ Bill & Ted's Excellent Adventure II çevriliyor.
✓ Child's Play 3 çekilmeye başlandı.
✓ Robocop IM'ün çekimine başlandı.
✓ Henry adlı yeni bir korku filmi çevrildi. Yine psikopat bir katil ve yaramazlıkları...

HASAN KAÇAN İLE KISA BİR SÖYLEŞİ

BİLGİSAYAR; KORKUTUCU

1957 Kayseri doğumlu olan Kaçan, yolun yarısında olduğunu ve uzun yıllar bu yaşta kalacağını soyuyor. Beş yaşında ailesiyle birlikte İstanbul'a gelmişler ve ne olduysa ondan sonra olmuş.

Zorla okula verilmesiyle birlikte, kurala uygun olarak ilk.orta derken liseye kadar gelmiş. Bu yıllarda cama çerçeveye birşeyler çizmeye başlamış. Dört yıl üstüste Akademiyi kazanmasına rağmen fizik hocasının gazabına uğradığı için bir türlü liseyi bitirememiş.

Nihayet lise bitiyor ve Akademi günleri başlıyor. Akademiyle birlikte "Gırgır"da çalışan Kaçan'a hem çizgiyle uğraşırken hem de çizgiyle ilgili okula gitmek hayli zor geliyor ve bu yüzden uzun yıllar Akademi'ye gitmek zorunda kalıyor. 18 yıldan bu yana karikatür çizen Kaçan, ilk karikatürlerini kısa Dantolonuyla "AKBABA" dergisine çizmiş. Yedi yıldır 'Eşek herifle bütünleşen Kaçan, bütün dünyam dediği "HIBIR"da aynı zamanda yöneticilik görevi de yapmakta.

Sorularımızın onu terleteceğini zannetmekle yanılmışız, oldukça rahat ve neşeli bir sohbetti.Siz okumaya geçmeden ben buradan Hasan Kaçan'a tekrar teşekkür etmek istiyorum. Yoğun çalışma ortamında bize zaman ayırıp. Amiga Dünyası'na gösterdiği dostluğa...

- Üç kelimeyle kendinizi anlatır mısınız?

Heyecanlı.doyumsuz,başarılı ve duygusal...

- Size göre en büyük keyif nedir?

Bana göre en büyük keyif,dergimin basılıp elime geldiği andır.

- Canınız sıkıldığın dane yaparsınız?

Canım sıkıldığında yaptığım şeyler çok çeşitli. Bütün paramı yatırdığım arabamla saatlerce dolaşırım, otuz dört yaşında evinde köşesinde oturan birisi olmak yerine 54 yaşında bunu yapmak daha mantıklı geliyor bana.

- Şu günlerde sizi en çok rahatsız eden olay nedir?

Ülkeyle ilgili olaylar beni çok rahatsız ediyor. - Körfez krizinden bugüne kadar üzerimizde taşıdığımız bir yük var. Ayrıca tamamen Amerikancı bir yapıya bürünüyoruz.Kendimize, aslımıza yabancılaşıyoruz. bunlar da beni üzmek için yeterli sebepler.

- Sizce güzel nedir? Ve kimdir?

Bence güzel gülünebilen, komik olandır. Komik olmayan bence güzel değildir. Baktığımda güzel beni gülümsetebilmeli. Filmdir, şarkıdır... Benim güzelim o ana bağlı.

- Hangi burçsunuz? Burçların insan hayatını etkilediğine inanır mısınız?

Yay burcuyum, yay burcunun şanslı olduğunu söylerler. Hayatın genelinde şanslıyım ama şans oyunlarında asla. Burçların insan hayatının akışını etkilediğine inanıyorum tabii.

- Günün birinde telefonunuz çalmazsa neler hissedersiniz?

Çok yolsuz kaldığımı hissederim, çünkü yolsuz insanları kimse aramaz.

Yok yok bu kadar karamsar olmamalıyım. Telefonum çalmazsa herhalde kesiktir diye düşünürüm.

- Müzik ve içki yasaklandı. Müzik dinler ve içki içerseniz idam edileceksiniz. Ne yaparsınız?

Meyve suyu içer, kendim şarkı söylerim.

- bir sabah uyanınca nerede olmak isterdiniz?

Sokak ortasında üzerimde yorganla olmayayımda, nerede olursam olayım.

- Özel bir terapiyle bir takım şeyler kökünden değiştirilebilseydi, kendinizde ne gibi şeyler değiştirirdiniz?

Bir tek şeyi değiştirmeyi, daha katı olmak isterdim. Çok fazla duygusal bir insanım.

- Eğer bir zaman tüneline girseydiniz hangi zaman diliminde konaklamak isterdiniz?

Ben gelecekte yaşamak isterdim, 2000'li yıllarda. Geçmişin sadece natürelliğini özlüyorum. Gelecek yıllar bu doğallıktan uzak olmasına rağmen yine de 2000'li yıllar diyorum.

- Ölümden sonra hayat varmı, sizce?

Ölümden sonra hayat olduğunu düşünüyorum. Ama nasıl, insan ruhunun yaşadığına inanıyorum, bir başka bedende veya değil.

- Tahminen kaç kişiliğe sahipsiniz?

Benim tahminime göre 3 kişiliğe sahibim. Birincisi dergi yöneticiliği, ikincisi sanatçı kişiliğim, üçüncüsü de evlilik ve özel yaşamım.

- Bir ünlü kişinin anılarını kaleme almanız isteniyor, kimi seçersiniz?

Ben yazamam, çizerim. Kimi çizerdim? Çok sevdiğim birinin olabilir, kim olduğunu bilemiyorum.

- Hangi ünlü kitap kahramanının yerinde olmak isterdiniz?

Eskiden hepsinin yerinde olmak isterdim. Şimdi düşündüğümde daha önce 11. soruda verdiğim cevaba ters düşecek ama Suat Yalaz'ın çizdiği "Karaoğlan" tipinin yerinde olmayı çok isterdim.

- 24 saat için ünlü birinin yerine geçeceksiniz. Kimin?

Galatasaraylı Tanju'nun yerine geçip bir maçta üst üste goller atmak isterdim. Hülya Avşar'sız tabii, çünkü hoşlanmadığın kadın tipi.

- Buğulu bir cama yazacağınız ilk şey ne olurdu?

Yine yazmaz, o an ki ruh durumuma göre güzel bir şeyler çizerdim.

- Bir kar tanesi olsaydınız, nereye düşmek isterdiniz?

Uyanık bir kar tanesi olmak var, keriz bir kar tanesi olmak var. Uyanık bir kar tanesi olsaydım, Erciyes dağının zirvesine düşerdim, çünkü orada erimek biraz daha zor. Ama gelipte güneşin ortasına düşerseniz hiç şansınız yok.

- Eğer bir sevgi olsaydınız hangi yürekte yaşamak ister, eğer renk olsaydınız hangi renk olmak isterdiniz?

Bir sevgi olsaydım sağlıklı ve yürekli bir yürekte yaşamak isterdim. Renk olsaydım çok sevdiğim "kırmızı"renk olmak isterdim.

- Bilgisayar sözcüğü size aşağıdakilerden hangisini anımsatıyor?

- Can sıkıntısı - İlginç - Merak
- Olmasada olur - Başağrısı - Boş vakit
- İşe yarıyor - Süper, harika bir buluş

Bunların hiçbiri değil, bana göre "korkutucu". Bilgisayarın gün gelip insanlara hükmedeceğine ve bilim-kurgu filmlerinin bile yanında hafif kalacağına inanıyorum.

AMIGA C

CENKER OZKURT

Hepinize selam.Bu ayki yazıma hakan arkadaşımızın sorularını cevaplayarak başlamak istiyorum. Soruların cevapları belki sizleri de bazı konularda aydınlatabilir. Çünkü sorular C öğrenmek isteyen herkesin genelde sorduğu türden.

İlk soru şu; AmigaBasic'teki INKEY$ fonksiyonu gibi ekrana yazmadan klavyeden bilgi alma fonksiyonunun ne olduğu.

AmigaBasic'teki INKEY$,gibi bir fonksiyon Amiga C'de mevcut değil. Buna benzer gets() ya da getchar() gibi fonksiyonlar mevcut. Fakat tabii, bu fonksiyonlar tam olarak INKEY$ fonksiyonunun yapmış olduğu işi yapmaz. Çünkü bu fonksiyonlarda bir karakter girildikten sonra, RETURN tuşuna basmak gerekir. Aynı zamanda yazılan karakter de ekranda görülür.

Fakat bu fonksiyona benzer bir fonksiyon hazırlanabilir. Bunu yapmak için gerekli olan ilk şey, klavyeyi kontrol eden registerin adresini okumak. Ben size bu registerin adres değerini vererek, sizin için ilk adımı atabilirim. Bundan sonrası size kalmış.

Bu registerin değeri $bfec01 adresidir. Size bir ip ucu daha: Değişkeni şöyle tanımlayabilirsiniz. Böylece gelen değer pozitif bir tamsayı olmuş olur.

```
unsigned char *key=0xbfec01;
```

Artık bundan sonrası *key değişkeninin değerini okumak. Gerçi size de bundan başka fazla iş düşmüyor.

Gelelim ikinci soruya; arkadaşımız program içerisinde Basic'teki Color ve Palette ifadelerinin benzerinin nasıl kullanılacağını sormuş. Bu soruların cevabını öğrenmeden önce, C'de bilmeniz gereken bazı noktalar var. İlk olarak, Basic'teki gibi bir Window(pencere) ve Screen (ekran) açmayı öğrenmemiz gerekiyor. Çünkü bu komutlar daha çok bu ekran ve pencereleri ilgilendiriyor. Fakat bilginiz olsun diye bir iki örnek verebilirim.

Başlangıçta ekranın kaç renkli olacağını Screen açarken belirliyoruz. Daha sonra seçmek istediğimiz kalem rengini;

SetAPen(rp,renkkodu)

kağıt rengini;

SetBPen(rp,renkkodu)

kazı modunu ise;

SetDrMd(rp,JAM2)

olarak belirtiyoruz. Gerçi bunları Screen açarken de belirtebiliriz ama, sonradan bir değişiklik gerekirse yukarıdaki fonksiyonları kullanmalıyız.

Eğer renklerin paletleriyle oynamak istersek;

```
SetRGB4(vp,renkkodu,kırmızıdeğer,
yeşildeğer.mavideğer)
```

bilgilerini vermemiz gerekiyor. Buradaki kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) değerleri 0-15 arası olabiliyor. Bu sayede renk kodu altındaki rengin değerini 4096'lık bir paletten seçebiliyoruz. Vp ise, ViewPort adresini belirtiyor. Viewport adresi, ekranın renk düzeninin saklandığı adresi veriyor. ViewPort adresini screen açtıktan sonra screen structer'ından alıyoruz.

Gördüğünüz gibi, bu noktada bilmeniz gereken daha başka şeyler var. Fakat ben gene de bilginiz olsun diyerek vermek istedim. Bu konularla ilgili örnekleri daha sonraki sayılarda bulabilirsiniz.

Üçüncü soruda ise, C'de grafik komutlarının neler olduğu ve bunların nasıl kullanılacağı.

Az önce anlattığım gibi, ilk olarak bir screen ve window açmalısınız. Yukanda vermiş olduğum komutlar da zaten grafik komutlarına giriyor. Bundan başka Amiga C'de oldukça fazla grafik komutu mevcut. Mesela; Move(), Draw(), ReadPixel(), Flood(), Clip(), ScrollRaster(), BltBitMapRastPort(); gibi. Bu örnekleri çoğaltmak mümkün. Fakat bunları yazmak ve açıklamak bir kaç sayı sürebilir. Bu nedenle yeri geldikçe öğreneceğiz. Zaten şöyle bir durum mevcut: Bir komutu kullanmasını öğrendikten sonra diğerlerini kullanmak çorap söküğü gibi gelir. Önemli olan hangi komutun ne iş yaptığını ve hangi parametreleri istediğini öğrenmek. Bu bilgilerin tamamını da Amiga kitap kütüphanesinde bulabilirsiniz. Bu kitapların bazıları şunlar; Amiga Rom Kernel Reference Manual ya da Amiga Hardware & Devices Reference Manual. Bunlar zaten, Amiga'da program yazmayı öğrenmek isteyen herkeste bulunması gereken kitaplar.

Dördüncü soruda Basic'teki Ptab ve Line komutlarının benzerlerinin C'deki karşılığı. Şunu söylemem gerekir ki; Basitteki her komutun C'de bir karşılığı olamayabilir. Onun için ilk olarak bu komutların ne iş yaptığını tesbit edip, benzerini C'de bir alt routine olarak hazırlamak.

Son soruda ise program çıktılarının (grafik, yazı gibi) printer'dan nasıl çıkanlacağı ve Türkçe fontların nasıl hazırlanacağı.

Printer işlemleri için, eğer yazı yazdıracaksanız normal bir dosya açar gibi, dosya ismi yerine "PRT:" yazmalısınız. Bunun sonucunda dosya'ya yazmak istediğiniz her bilgi printer'e gidecektir. Eğer grafik çizdirecekseniz, bu şimdilik uzun iş. Fakat ben size bu iş için kullanabileceğiniz bir routine'i gelecek sayılarda vereceğim.

C'de Türkçe font kullanmak için, önceden bir font editörü yardımıyla herhangi bir boyda Türkçe fontları hazırlamalısınız. Bunu kaydektikten sonra, C'den "OpenDiskFont();" fonksiyonu yardımıyla, bu fontu kullanabilirsiniz.

Artık bu ayki ilk örneğimize geçebiliriz. Bu ay ilk olarak Workbench üstüne basit olarak bir window'un nasıl açıldığını ve bu window'dan nasıl bilgi okunduğunu göreceğiz.

```
/* Basit Window Tekniği */

#define ESC 27

main()
{
int handle;

char *c;

handle = open("CON:0/0/200/50/Window", 0, 0);

if(handle!=-l)
{
do
{
read(handle, c, 1);
printf(" Karakter %c", *c);
} while (*c !=ESC);
close(handle);
}
}

/* Program sonu */
```

Programımızı ilk satırdan açıklamaya başlayabiliriz.

```
#defineESC27
```

komutu ile, Escape tuşunun kod değerini bir macro değişken olarak ESC macrosuna atıyoruz. "main()" ile ana program başlıyor ve,

```
int handle;
char *c;
```

ile, değişken tanımlamalarını yapıyoruz. Burada 'handle' window structure'nın yapı adresini saklıyoruz, 'handle', aynı zamanda bize window'un açılıp açılmadığını gösteriyor.

```
read(handle, c, 1);
printf("Karakter %c", *c);
```

Burada ise, read() fonksiyonu ile window'dan tek karakterlik bir giriş bekleniyor ve daha sonra printf(); ile WorkBench ekranına yazılıyor.

"read()" fonksiyonu, burada yeni. Bu fonksiyon, aynı zamanda dosyalarla ilgili işlemlerde de çok karşımıza çıkacak.

```
while(*c !=ESC);
```

ile, gelen karakterin ESC olup olmadığına bakıyoruz. Eğer değilse program sona eriyor.

Bu giriş örneğinden sonra, şimdi de oldukça faydalı olan bir kopya (copy) programını inceleyelim. Buradaki örnekte programınızı compile ettikten sonra, çalıştırırken program isminizin yanına iki tane ayrı parametre gireceksiniz. Birinci parametre, kopya edilecek olan dosya'nın; ikincisi ise, yeni dosya'nın ismini belirleyecek. Eğer parametreleri eksik ya da fazla girerseniz, programımız giriş hatası verecektir.

Dikkat ederseniz, ana programımızın isminden sonra iki parametre giriyoruz. Bu parametreleri Amiga sistemimiz bize yolluyor. Yollanan değerleri programı inceleyerek anlamaya çalışalım;

```
/* Kopya programı */
#include <stdio.h>

main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{
if(argc !=3)
{
printf("Giriş hatası!");
printf("Kaynak Hedef);
}
else
copy(argv[l],argv[2]);
}

/* Copy routine */

copy(fromfile, tofile)
char *fromfile, *tofile;
{
FİLE *input, *output, *fopen();
register long counter = 0;
register int c;

if(!(input = fopen(fromfile, "r")))
{
printf("%s dosyası okumaya açılamadı!", fromfile);
return 0;
}
if(!(output = fopen(tofile, "w")))
{
printf("%s dosyası yazmaya açılamadı!", tofile);
fclose(input);
return 0;
}

while( (c = fgetc(input)) !=EOF)
{
fputc( c, output);
counter-H-;
}

fclose(input);
fclose(output);
printf("%ld Byte kopyalandı!", counter);
}

/* Program sonu */
```

Programımızı açıklamaya başlayalım:

```
#include <stdio.h>
```

ile. stdio.h include dosyası gözden geçiriliyor ve fopen(), fclose(), fgetc(), fputc() tanımlamaları yapılıyor.

```
main(argc, argv)
int argc;
int *argv[];
```

Burada görüldüğü gibi, main() fonksiyonu içinde 'argc' ve 'argv' değişkenleri bulunuyor. Bu değişkenlerden 'argc', bize program isminden sonra verilen parametre sayısını, 'argv' ise, parametrelerin kendisini veriyor. Bir örnek vermek gerekirse;

Program ismimiz, copy olsun;

```
copy prog.c ram:prog2.c
```

copy program ismimiz ve ilk parametre, prog.c ikinci parametre, ram:prog2.c son parametreyi belirliyor. Parametre sayımız ise üç oluyor. Daha sonraki satırlarda ise;

```
if(argc !=3)
{
printf("Giriş hatası!");
printf("Kaynak Hedef');
}
```

```
else
copy(argv[1],argv[2]);
```

parametre sayısını kontrol ediyoruz. Eğer 3'ten farklıysa, program sona eriyor. Yani 'Giriş hatası!' vererek çıkıyor. Değilse copy() routine'nimize sıçrıyoruz. Burada 'argv[1] ilk parametrenin, 'argv[2]' ise ikinci parametrenin kendisini veriyor.Bu değerler ile copy() işleniyor.

```
copy(fromfile, tofile)
char *fromfile, *tofile;
```

ile, kaynak (fromfile) ve hedef (tofile) değikenleri copy() routine içine atanıyor.

```
FİLE *input, *output, *fopen();
register long counter = 0;
register int c;
```

input(), output(), fopen() değişkenleri, FILE olarak tanımlanıyor. Burada FILE dosya yapısının değişken türünü oluşturuyor.

```
if(!(input = fopen(fromfile, "r")))
{
printf("%s dosyası okumaya açılamadı!", fromfile);     return 0;
}
```

fopen() ile, kaynak dosya (fromfile) "r" parametresi ile okumaya açılıyor. Eğer açılamazsa, hata vererek ana programa geri dönülüyor, 'input' değişkeni, bu dosyanın structure yapı adresini saklıyor.

```
if(!(output = fopen(tofile, "w")))
{
printf("%s dosyası yazmaya açılamadı!", tofile);
fclose(input);
return 0;
}
```

Aynı şekilde hedef dosya, (tofile) "w" parametresi ile yazmaya açılıyor. Aksi taktirde ana programa geri dönülüyor. Burada da aynı şekilde 'output' değişkeni dosyanın structure yapı adresini saklıyor.

```
while( (c = fgetc(input)) !=EOF)
{
fputc( c, output);
counter++;
}
```

Burada ise fgetc() fonksiyonu ile bir karakterlik bir değer kaynak dosyadan 'c' değişkenine kopyalanıyor. Eğer dosya sonuna ulaşılırsa, EOF mesajı nedeniyle döngüden çıkılıyor.

```
fclose(input);
fclose(output);
printf("%ld Byte kopyalandı!", counter);
```

fclose() fonksiyonları, açılan 'input' ve 'output' dosyalarını kapıyor. Daha sonra printf() ile kopyalanan byte ya da karakter sayısı ekrana yazılarak programdan çıkılıyor.

Bu ayki yazımız da burada sona eriyor. Yukarıdaki program dosya işlemleriyle yapmış olduğumuz ilk örnek programı oluşturuyor. Bu örnekleri sizler çoğaltabilirsiniz. Şimdilik bu kadar. Gelecek ay yeni örnek programlarla buluşmak üzere hoşçakahn!....

AMIGA SALATASI

Bu ay iyi çalıştınız. Birçok mektup geldi ve bunların bir kısmını yayınlıyoruz. Bir kısmını diyorum, çünkü bir çoğu daha önce yayımlanmıştı. Unutmayın. Bize kendi bulduğunuz ya da yayınlanmamış cheatleri gönderin. Bu arada oyunlar için tiyolara her zaman açığız. Bu aydan sonra beni sadece AMIGA DÜNYASI'nda bulacaksınız. Eğer bana ulaşmasını istediğiniz mektuplarınız ya da disketleriniz varsa, ben her zaman buradayım. Başka dergilerle ilişkim kalmamıştır. Taklitlerimden sakının!

Geçen gece TST BEYAZ ile birkaç oyunun kodlarını çıkarmaya çalışıyorduk. Oldukça zorlandık, ama başarılı olduk. BEYAZ'a benim için sabahlayıp, bana yardımcı olduğu için teşekkür ederim. Ayrıca yardımlarından dolayı EROL ÇAKMAK'a teşekkür ederim. Şimdi yazımıza başlayalım. Önce bu ay oldukça sorulan bir soruyu cevaplamak istiyorum. Okur arkadaşlar cheat'lerin ve passwordların nasıl bulunduğu soruyorlar. Bu passwordların bazılarını biz buluyoruz. Bir çoğunu yurt dışındaki arkadaşlar ya da oyunu kıran cracker'lar tarafından bulunuyor. Biz bu işlemi yaparken C-MON, MEGAMON ya da SMART DISK'i kullanıyoruz. Bu işlem için, iyi seviyede assembler bilmek gerekir. En zorlu kısımlarda bana çoğunlukla HÜSEYİN YEŞİLBAŞ ya da HASAN 'BEYAZ' BEYDAĞI yardım ediyor. Bu ay açılış yazımızı biraz fazla uzattık. Haydi başlayalım bakalım.

➲PRINCE OF PERSIA:

Geçen ay ilk iki kademesinin haritasını verdiğimiz oyunun, bu ay da bazı tiyoları ile 3 ve 4. kademelerinin haritalarını veriyoruz. Haritalar bizden, ama tiyoları dergimizin düzenli okurlarından ŞABAN BİRSİN Multisystems International adına bize göndermiş. Kendisine teşekkür ederim. Selam ŞABAN yeni mektuplarını bekliyorum, işte PRINCE OF PERSIA'nın tuş kontrolleri.

CTRL+V: Oyunun versiyonunu bildirir.
CTRL+A: Bulunduğunuz leveli baştan itibaren oynamanızı sağlar.
CTRL+S: Ses açık ve kapalı.
CTRL+G: Oyunu kaydetme.
CTRL+L: Oyunun başında yani ekranda saray resmi bulurken bu tuşlara basarsanız, oyunu kaydettiğiniz yerden itibaren yükler.
CTRL+L: Oyunda kademe geçmenize yarar. İlk kademeden dördüncü kademeye kadar çalışır.
CTRL+Q: Oyundan çıkmanıza yarar.
SPACE: Zamanı gösterir.
ESC: Oyunu dondurur.
Aynca AMIGA tuşunu, kılıç kullanmak ve boşluklardan atlarken tutunmak için kullanabilirsiniz.

➲KILLING GAME SHOW:

İstanbul'dan okurum KEREM GÖĞÜS, bize PSYGNOSIS'in meşhur shoot'em up'ı KILLING GAME SHOW hakkında bir tiyo göndermiş. Teşekkür ederim. Oyunda vurulduğunuz zaman hiç bir tuşa basmadan beklerseniz; bilgisayar, oynadığınız oyunu tekrar edip kendisi oynamaya başlar. Eğer vurulduğunuz yere gelmeden ateş tuşuna basarsanız, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ve sorduğun sorunun cevabı: Sanırım, sendeki HORROR ZOMBIES bozuk.

➲MEAN STREETS:

Oyunun level kodlarını, BURSA'dan BURAK SÖĞÜTOĞLU göndermiş. Önce kodlar sonra sorularının cevapları.

LEVEL	KOD
Orange Pascard	: Checkmate NC3720
Purple Pascard	: Knight NC: 4675
Blue Pascard	: Bishop NC: 4675
Red Pascard	: Stalemate NC: 6470
Green Pascard	: Pawn NC: 7012
Yellow Pascard	: Queen NC: 0021
Grey Pascard	: King NC: 5037
Black Pascard	: Rock NC: 5194

Turrican II'nin cheat'ini bulursam, hemen yayımlayacağım. Şu an bulabileceğiniz en iyi çizim programı DELUXE PAINT; en iyi animasyon programı ise, DISNEY ANIM STUDIO'dur. Champion of the Raj'in niye kötü olduğunu bilmiyorum. Mektuplarının devamını dilerim.

➲KILLING CLOUD:

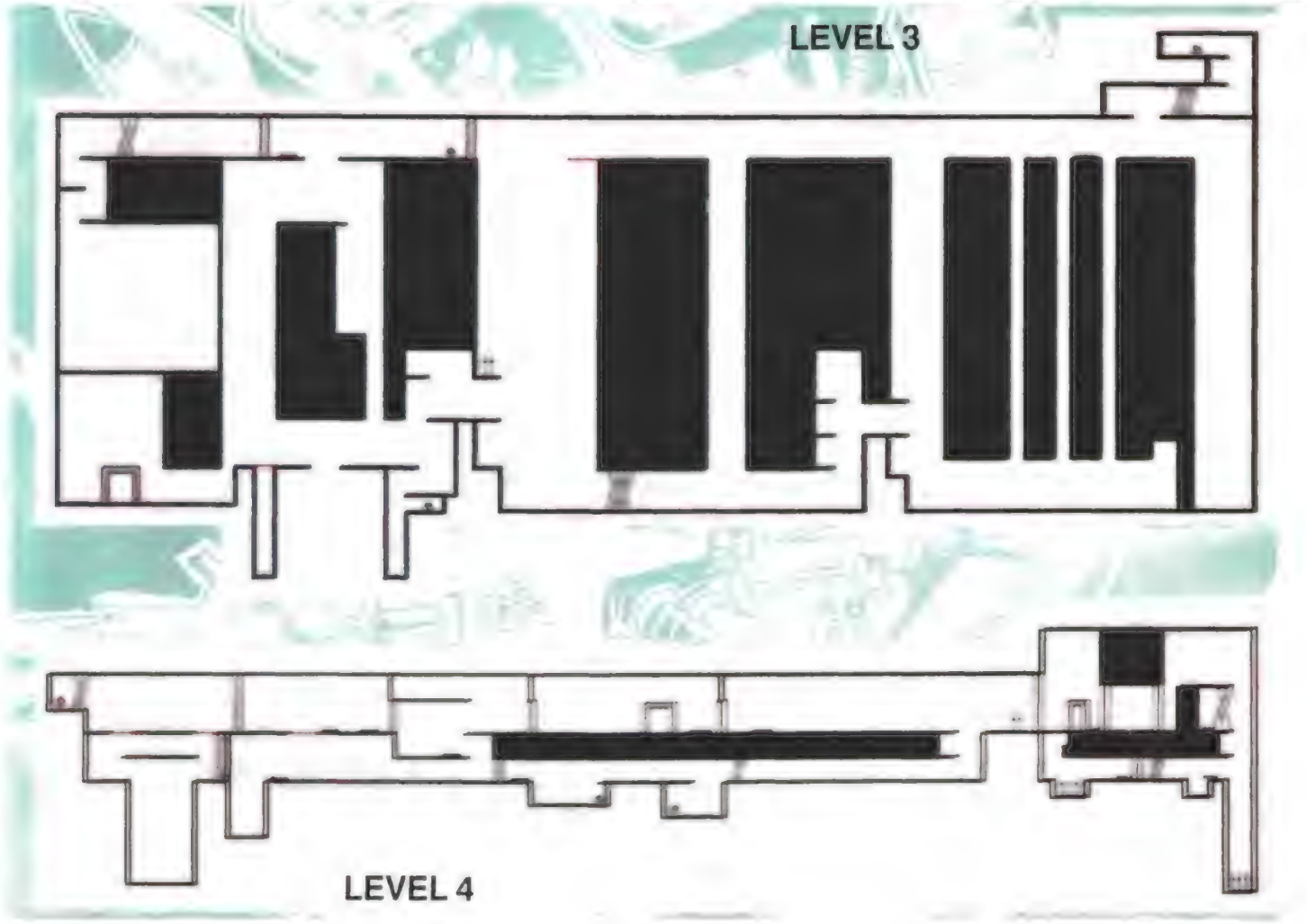
Bolu'dan okurumuz BÜLENT TÜRKOĞLU, oyun hakkında geniş açıklama göndermiş işte açıklamanın tamamı, ilk olarak oyunda çıkan beşli menüde CITY INFO ve CRIME FTLE'ı dikkatlice inceleyin. Özellikle NET ve P.U.P (Pick Up Pod)'ların şekillerini inceleyin. Sonra BACK UP seçeneğinde istediğiniz bölgeye geçin. NET ve P.U.P'ları yerleştirirken, herbirinin bir sıra üzerinde olması işinizi kolaylaştırır. Şimdi

TUNÇ DİNDAŞ

sıra, ARMOURY'den silah seçimine geldi. Benim tavsiyem RESERVE FUEL TANK ve LIFE SUTT'i aldıktan sonra, silah olarak 10016 M.G ve 5016 CANNON almanız. Bundan sonra artık oyuna geçebiliriz. Motorlan 'E' ile açtıktan sonra. T' ile radarları küçültün. Bütün noktalan görebileceğiniz konuma getirin. Radarda kırmızı noktalar suçluyu, mavi noktalar ise NET ve P.Ü.P'lan belirtir. Bu arada oyunun amacını belirtmeyi unuttum. Siz polissiniz ve tabi ki amaçta suçluları yakalamak; fakat öldürmek değil. Bir polis gibi düşünün ve onlar size ateş etmedikçe, siz de ateş etmeyin. Zaten ilk görevdeki robotlardan size zarar gelmez. Her neyse, radardaki mavi noktalan önünüze aldıktan sonra hızlanın. Uzak mesafelerde 'F'e basarak FLIGHT MODE'da gidin. Max hızda bir süre gidin. Noktalara yaklaşınca 'R' ile yavaş yavaş radarın çapını büyültün. Yeterince yaklaştığınızı anladığınızda, dalışa geçin. Hızınızı da biraz azaltın. Binalan görür görmez dengenizi sağlayıp hızınızı 1/4'e düşürün. Dikkatlice hederi arayın. Ama bulmanız gereken ilk şey, NET'ler. Önce onları almalısınız. Bunun için de, 'H' ile HOVER MODE'a geçin ve yere inin. Yavaş yavaş ilerleyerek yol üzerindeki dikdörtgen prizma şeklindeki NET'leri arayın. Bulduğunuz bir NET'in üzerinden geçtiğinizde, radarın sağında bir roket belirir. Bu, sizin roketi aldığınız anlamındadır. Bunlardan üç tane toplayın. Yalnız dikkat edin de, NET'lere benzeyen P.U.P'lann içinden geçmeyin. O zaman patlayacaklardır. Bu da sizin aleninize olur. Çünkü P.U.P'lar suçluları yakalayıp götüren yegane yardımcılarınızdır. NET MISSILE aldıysanız, artık robotların peşine düşebilirsiniz. Bir robota iyice yaklaştığınızda, 'N' ile NET MISSILE hedefini açın ve robotu takip edebileceğiniz hızı ayarlayın. Hedefleri vururken ekranın, dolayısıyla geminizin fazla sallanmaması roketinizin boşa gitmemesini sağlar. Daire hedef arayıcı, yavaş yavaş robotun kare şeklindeki belirtecine yaklaşır ve kilitlendiğinde yeşil olur. Mouse'a basıp roketi ateşleyin. Hedefi vurduğunuzda bir ağ robotu kapatır. Siz de yavaşça robota yaklaşın. İyice yaklaştığınızda, 'E' ile motorları kapatın. Kapanmıyorsa, yeterince yaklaşmadınız demektir. 'L* tuşuna basarak

yere inin. Mouse ile sağa sola, 'B' ve 'V ile Je ileri geri yürüyebilirsiniz. 'D' ve 'S' ile, oazı bilgiler verilir. Burada bir süre bekle-v in. Çeşitli mesajlar geldiğinde, başınızı kaldırın bakın. P.U.P'ların sırayla geldiğini göreceksiniz. Havadaki P.U.P'lar, radarda açık mavi gözükürler. Bir süre sonra 'ARRESTED, PICK UP' gibi mesajlar alısınız. Bu, gerekeni yaptınız anlamındadır. Bu uygulamayı üç robotta yapın. Artık istasyona geri dönebilirsiniz. Bu arada yerdeyken geminize tekrar binmek için 'L' ve 'E' tuşlarına sırayla basın. Yukarı çıktığınızda bulacağınız ilk istasyona, yavaşça ve dikkatlice inin. İstasyonda siyah kare şeklindeki yerin tam üzerine inin. 'E' ve 'L' tuşlarına basarak, aşağıya yani yere inin. İstasyonun tepesinde yürümek, bayağı zevkli, deneyin. Ve son olarak T tuşuna basın. Gerektiği gibi robotlan yakaladıysanız ve fazla acele etmediyseniz, görevi başardığınızı belirten bir mesaj

PRINCE OF PERSIA HARITALARI - II



HAGAR:

İşte oyunun kodlarının listesi.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
0	10853	1964	2075	7520	8632	1863	2974	3085	4196	5207
1	1853	1308	6419	9641	0752	1863	2974	3085	4196	5207
2	6419	7541	0752	1863	2974	3085	4186	4297	5308	6453
3	1863	2974	3080	8631	9742	0853	1908	6419	7541	0752
4	7529	8530	9641	0752	1863	6318	7420	8631	9742	0853
5	6418	7529	8630	9085	4196	5520	8631	9742	0853	1964
6	9641	0756	5207	6320	8631	9742	0853	1964	2074	3085
7	3085	4196	5207	6318	7429	8530	9641	0752	1807	6307
8	4186	4297	6308	6419	7520	8075	3186	4974	3085	4196
9	0752	1863	2918	7429	8542	0853	1964	2075	3186	4297
10	3180	8631	9743	2974	3085	4196	5207	6318	7429	8530
11	9742	5308	6419	7529	8631	9741	0297	5302	0853	1965
12	2974	3085	4196	5207	6318	7429	2974	3085	5308	6419
13	4196	5207	6318	7429	8574	3085	4296	5307	6318	7429
14	6419	7520	8635	3186	4229	8530	9631	9742	0853	1964
15	9741	4196	5202	1863	2318	7429	8530	9641	0752	1807
16	5207	3186	4297	5308	6419	7520	8635	3185	4129	8530

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
17	5308	6419	7520	8631	9746	4297	5329	8530	9641	0752
18	9641	0752	1863	6318	7420	8631	9742	0853	1964	2075
19	0752	1207	6318	3186	4297	5308	6419	7520	8631	9742
20	7631	9742	0853	1964	2075	3186	4297	5307	0752	1963
21	9641	0752	1863	2974	3085	4196	5241	0742	1085	4186
22	3085	4196	5241	0752	1964	2075	3186	4297	5307	6318
23	4190	9641	0758	7429	8530	9641	4297	5308	6418	7463
24	2964	3075	4186	2075	3185	4196	5341	0752	1075	4186
25	1963	2974	3085	4196	5201	0752	1864	2075	3186	4297
26	3186	4297	5308	0853	1964	3075	4186	4297	5308	6419
41	2075	3186	4297	5308	6413	1964	2075	4196	5207	6318
42	5207	6318	7429	2974	3085	5308	6419	7520	8631	9741
43	7429	8574	3085	4752	1853	1964	2	075	3186	4297	5308
44	9642	0853	1964	2075	3185	8631	9742	0853	1308	6419
45	6318	7429	8530	9641	0752	1863	2318	7429	9742	0852
46	9742	0852	1863	2974	3029	8530	9653	1964	2075	3186
47	1863	2974	3085	8530	9647	6308	7419	8520	8631	9742
48	3075	3186	6353	1964	2075	3186	4297	5308	6418	7524
49	9742	0853	1964	2074	3085	4196	5241	0752	1075	3186

ve MISSION 2 için bir kod çıkacaktır. İşte MISSION 2 için gerekli kod:

A00FG7ER

Bu mantıkla, ikinci görevi de bitirebilirsiniz. Farklı olarak ikinci görev sonunda yakaladığınız suçluyu sorguya çekeceksiniz. Ben burada takıldım. Sanırım aşağıda bulunan pencerelerle bir ilgisi var. Para teklif etmek gerekiyor olabilir.

➲*NARC:*

İstanbul'dan MEHMET İLGEN, bize bazı tiyolar göndermiş. Kendisine teşekkür eder, mektuplarının devamını dilerim. Oyun başlayınca en sağa gidin ve oradaki çöp bidonlarını çömelerek havaya uçurun. Bunlardan bir tanesi maviye dönüşecektir. İşte o zaman sonsuz hakkınız olur.

➲*ESWAT:*

Oyunu pause edin ve **'JUSTIFIED ANCIENTS OF MU'** yazın. 99 krediniz var.

➲*DRAGON'S LAIR:*

Krediniz bitince ESC, R, I, L, N, tuşlarına birlikte basın. Artık koltuğunuza yaslanıp bir çizgi film seyredebilirsiniz.

➲*AWESOME:*

Kargo ve enerji ekranında kursoru ekranın en üstüne, sola getirin ve nümerik klavyeden '+' tuşuna basın. Ekran flaş yapacaktır. Sonsuz hak ve shield sizindir artık.

SHADOW DANCER:

Ankara'dan SELMAN İNCİ, bize mektup yazarak bir çok tiyo göndermiş. Yayınlanmamış olanlarını burada yayınlıyoruz. Mektubun için teşekkürler. Oyunu oynarken ikinci bölümde POW'lardan birini almayın. Uçağın önüne geldiğinizde uçağa doğru zıplayın. Bakın neler oluyor.

➲*TWINTRIS:*

Bu meşhur tetris oyununda

Fİ: Birinci oyuncu için pause.

F3-F8: Efekti ayarlar.

F4: Müziği kapatır.

F6: İkinci oyuncu için pause.

F9: Müziği açar.

Oyunda krediniz sıfırlanınca, F10'a basın böylece oyun en baştan yüklenmediği gibi, 5 krediye sahip olursunuz.

➲*DRAGON NINJA:*

İstanbul'dan EMİR GÜMRÜKÇÜOĞLU, bize tiyo ve cheat dolu bir disket göndermiş. Kendisine teşekkür eder, mektuplarının devamını dilerim. Oyun sırasında **'TERRIFIC** yazın.. **F3'e** basınca sonsuz hak alır, L'ye basınca bir sonraki level'a atlarsınız.

➲*NITRO:*

Oyunda isim sorulunca 'MAT yazarsanız, benzininiz 5000, paranız ise 50 olur.

➲*SHINOBI:*

Sonsuz hak için, oyunu durdurup 'LARSXVIT yazın.

➲*SIMCITY:*

Oyunu durdurup Caps Lock'a basın ve **'FUND'**yazın. Paranıza 10000$ eklenecektir.

➲*SUPER HANG ON:*

Cheat Screen'e girebilmek için, high scores tablosuna 750J yazıp Ctrl,Sol ALT, Z ve T'ye birlikte basın.

➲*TEST DRIVE II-The Duel:*

Trafik işaretlerini değiştirmek için, 2. level'da **'BRULE'** yazın.

➲*TURRICAN:*

99 hak ve silah almak için, high scores tablosuna **'BLUESMOBIL'** yazın.

➲*VIKING CHILD:*

İşte oyunun tüm level'larının kodları...

1 İMAGITEC
2 JOJOSM
3 GUSTAVUS
4 NINJADL

➲*ACTION FIGHTER:*

Highscores tabelasına **'TRACKDOOR'** yazarsanız, sonsuz hak ve enerji alabilirsiniz.

➲*KICK OFF FINAL WHISTLE:*

Oyunun bu versiyonunda oyuncu seçerken, 'SPACE' tuşuna basın. Bakalım neler oluyor. Bu tiyo için Dr. SUAT ve Pilot YAVUZ ikilisine teşekkür ederim.

➲*P.P. HAMMER*

Son günlerin gözde oyunu P.P.Hammer'ın tüm kademe kodları aşağıda. Bu kodlar için Kadıköy Probe Elektronik'ten Lütfi Birses'e teşekkür ediyorum. Oyunda isim sorulduğunda LUTFI yazın ve istediğiniz kademenin kodunu girin:

2	ASHVGIAI
3	ERAUAHWH
4	IIUTCFRG
5	EHGTTEBG
6	AGDSVDTF
7	EETSJBSF
8	IDJRSAGE
9	ECCREWUD
10	AAWRGUID
11	DWIHATHC
12	HVFTCSCB
13	DTVIUJJB
14	WSTFWIFA
15	DRFFJHEA
16	HJCGSGVW
17	DHSGFEFV
18	WGIGHDAV
19	DFBFCCWU
20	HDVAEART
21	DCHAUWBT
22	WBDWWVTS
23	CWTWJTSS
24	GVRCSSGR
25	VUDBRRVJ
26	VSACEIIJ
27	GRJSGHGI
28	GJCTAGUH
29	VHWTCE1H
30	VGIVTDHG
31	GFFVWCCG
32	GDVVJAJF
33	VCSHRWEE
34	VBEVEVDE
35	GABUGUVD
36	FURTASFC
37	UUHTDRAC
38	UTASUJWB
39	FRUSWHRB
40	FJHCJGCA
41	UIEBSFTW
42	UGUCFDSW
43	FFJWFCGV
44	FEDALBUU
45	VCAADWIV
46	VBJFVVHT
47	FAGFWVCT
48	EVWGJSJS
49	AUTDIRER
50	ETFDRJDR
51	ISCFEIVJ
52	EJSIGGEI
53	AIEIAFDI
54	EHBHCEVA
55	IFRHVCFH
56	EEHRWBAG
57	ADAJJAWF
58	EBUJRVRF
59	IAGSEUBE
60	DWDTGTTD
61	W1TTBRSD
62	DTJYDJGL
63	HSCUWUC

Gelecek ay birbirinden yeni cheat ve tiyolarlabuluşmak üzere hoşçakalın. Mektup yazmayı unutmayın ha!.

AMIGA'nın PC'liği

F.KAGAN GÜRKAYNAK

PC Nedir?

PC, Kişisel Bilgisayar anlamında Personal Computer isminden kısaltılmıştır. İlk piyasayı işgal ettiği senelerde, bilgisayarlar. büyük şirketlerin, üniversitelerin ve laboratuarların tekelindeydi. Ancak IBM şirkelinin uygulaması sonucu, bilgisayar herkesin satın almaya gücünün yetebileceği bir alet oldu.

İlk PC, IBM şirketi tarafından piyasaya sürüldü. Bu bilgisayarın ticari başarı sağlayarak tüm dünyaya yayılması sonucu. diğer şirketler de IBM PC ile neredeyse tıpatıp aynı özellikte makineler ürettiler. Böylece IBM uyumlu bilgisayarlar ortaya çıktı. İş dünyasında neredeyse standart olan bu bilgisayarlar geliştikçe, eski bilgisayar sahipleri düşünülerek, yeni bilgisayarların eskilerini içermeleri sağlandı. Bu özellik gerçi yeni bilgisayarların performansını düşürdü ama, geniş bir kullanım kitlesi yarattı. Bugün alacağınız son model bir PC'de bile piyasaya ilk çıkan PCler için hazırlanmış programları kullanabilirsiniz.

Teknik olarak PC:

PC'lerin değişik modellerini incelerken, onları birbirinden ayıracak olan şu teknik özelliklerdir:

Merkezi İşlem Ünitesi (CPU): Bilgisayarın tüm işlemlerini gerçekleştiren birimdir. Bilgisayarın performansı hakkında çok belirleyicidir. PC'leri markalarına göre ayırmak yerine, işlemcilerine göre ayırmak daha yerinde olacaktır.

İlk PCler 8086 adı verilen bir CPU taşıyorlardı. Daha sonra bu model geliştirilerek daha ucuz olan 8088 üretildi ve yaygın olarak kullanıldı. Bu işlemcinin özelliği 8 bitlik (8 bit= 1 byte, temel hafıza birimi) bilgilerle işlem yapmasıydı. Yine 8 bitlik alternatif bir işlemciyi NEC üretti, NEC V20 ve NEC V30. Bu işlemcileri taşıyan bilgisayarlar genel olarak XT adını almışlardır. Günümüzde daha hızlı çalışan NEC işlemcili XT'lere, TURBO XT de denilmektedir.

Bundan sonraki aşama, 80286'lar oldu. 16 bitlik bilgilerle işlem yapan bu işlemcileri kullanan PC sistemlerine ise, AT adı verildi. Bunu 32 bitlik 80386 izledi. Bu pahalı işlemciyi yapmak için kullanılan teknolojiden ve 80386'nın yapısından faydalanılarak 80286 benzeri ama daha hızlısı olan 80386 SX üretildi. Bugün 80486 işlemcileri ile donamış bilgisayarlar yeni yeni piyasaya çıkmaya başladılar.

İşletim sistemi:

Bilgisayarın temel işlemlerini yerine getiren ve çalışan programları destekleyen bu yazılım, bilgisayarın içinde sabit olarak saklanan bir programcıklar paketinden ibarettir.

Microsoft firması, (AmigaBasic'ten tanıyorsunuz) ilk PC ler için bir işletim sistemi yazdı: MS-DOS. Artan ihtiyaçlarla günümüze kadar uzanan bir seri değişiklik yapılmasına rağmen, en yeni versiyonu bile ilk versiyonu ile büyük ölçüde uyumludur.

Hemen burada uyum sorununa değinmek istiyorum. Telif hakları yüzünden, diğer firmalar IBM'in PC'sinin %100 aynısını yapamıyorlar. Teknik ufak değişiklikler yanında, işletim sisteminin çok benzerleri kullanılarak telif hakları sorunu giderilmiş. Yalnızca benzer her zaman aynı anlamına gelmiyor, bunu hatırlatalım. Sonuç, az veya çok kendini belli eden uyumsuzluklar, performans farkları.

İlk işlemcilerin yapısı, kullanıcının en fazla 640 Kilobyte'lık hafızayı programları için kullanabilmesine imkan veriyorlardı. Yeni makineleri, eskilerine uyumlu yapmak pahasına, bu özellik yeni makinalara aktarıldı. Ancak işletim sisteminin 4.00 versiyonundan sonra hafızanın tümünün programlarca kullanılabilmesi sağlandı. Daha eski versiyonlarda fazla olan hafıza Extended olarak değerlendiriliyor, ama program yüklemenize izin vermiyordu.

Son üç yıldır, üreticiler PC bilgisayarlarının işletim sistemlerinin yetersiz olduğunu görererek yeni sistemler arama yoluna girdiler. Bu yüzden alternatif yeni sistemler türedi. Bunlar arasında özellikle Microsoft'un Windows adlı sistemi, Amiga'mızın sistemine çok benziyor. Ancak yeni sistemler daha yeterli derecede geniş bir kullanım kitlesi bulamadılar. Birçok kişi yeni sistemlerle çalışabilen bilgisayarlara sahip olmalarına rağmen, hala eski MS-DOS sistemini kullanmaya devam ediyor. PC bilgisayarlarının temel gelişme çizgisini kullanıcıların eğilimleri belirlediğinden, PC'nin önümüzdeki senelerde nasıl bir işletim sistemine sahip olacağı pek belirli değil.

Ekran Kartları:

Bilgisayar, çalışmasını genelde ekranında sergiler. Ekrandaki görüntü ise, bilgisayarda bulunan bir ekran kartının işidir. İlk PC'lerin iki değişik ekran kartı vardı. Bunlardan MDA, renksiz ve sadece harfler yazabilen bir karttı. CGA ise, 16 renkte karakter yazılmasına imkan verebilen ve 4 renkle çizimlere izin veren bir karttı. Bunları 64 renkli EGA takip etti. CGA'in bir gelişmiş şekli MCGA ve son olarak PC'lerdeki en kaliteli renk kartı olan VGA çıktı. Son senelerde, gelişen ekran kartları ile değişik VGA kartı versiyonları çıktı. Bugün, 30'un üzerinde değişik ekran kartı mevcut, ancak çoğu yazılımlar hala monokrom veya CGA'de yazılacak şekilde tasarlanıyor. Unutulmaması gereken, ülkemizde olmasa bile, yurtdışındaki toplam bilgisayarların %40'tan fazlası Monokrom ekranla donatılmıştır.

Bu kartların herbirinin üzerinde, görüntü kalitesiyle orantılı olarak değişen miktarda hafıza bulunmaktadır. Sözgelimi 1024x768 çözünürlüklü 16 renkli kartlarda, 1Mb hafıza vardır. Kartlar, bilgisayar tarafından gelen istekler doğrultusunda görüntüyü oluştururlar.

Amiga'da PC:

Amiga'nın ortaya çıkışının ardından bu bilgisayar ile IBM PC arası iletişim sağlanmak istendi. Bunu gerçekleştirebilmek için şu yollara başvuruldu:

- Yazılan programlarla, Amiga'nın bir PC'nin tüm özelliklerini taşıyacak şekilde çalışması sağlandı.
- Amiga'ya PC nin işlevlerini yerine getirebilecek ek kartlar takıldı. Amiga'ya yazılan programla beraber, kart-Amiga ikilisinin bir PC gibi çalışması sağlandı.
- Amiga'ya ek olarak tam teşekküllü bir PC olan kartlar takıldı. Amiga sadece bu

kanlarla işbirliği yaptı, kendi çalışmasına devam etti.

- Pc'lerle bilgi alışverişi yapmak üzere programlar yazılarak, Amiga'nın PC'ye ait disketler üzerinde işlemler yapması sağlandı.

Amiga'da PC ile neler yapılabilir?

Amiga'nızı bir PC olarak kullanmanın pek çok sebebi olabilir. Pc için yazılmış programlardan faydalanmak, sebeplerin en başta geleni olsa gerek. Mesleğiniz veya öğreniminiz dolayısı ile Pc kullanıyor ve evinizde bazı işlerinizi halletmek istiyor olabilirsiniz. Belki de daha sık karşılaşabileceğiniz bir durum, Amiga veya PC arasında veri alışverişi yapmak olacaktır.

Bunları yaparken, Amiga'yı bir IBM uyumlu bilgisayar olarak kullanmaya çalışmamanızı tavsiye ederim. Eğer sadece IBM'lerle ilgilenecek uygulamalarınız varsa, Amiga'yı araya sokmak gereksiz kaçacaktır. Eşit performansta bir PC'yi Amiga'lı halinden çok ucuza alabilirsiniz.

Gerçek kartlar:

Commodore'un Almanya şubesi başkanlığına Herman Joust getirilir getirilmez, Amiga'yı gerçek anlamda PC uyumlu yapmaya girişti. Amerika'dan Amiga'nın yapımında rol alan iki kişiyi. RJ Mical ve Bob Burns'ü Almanya'ya çağırdı. Bu iki kişi yönetiminde teknik bir ekip kuruldu. Joust ekibe Amiga'yı PC uyumlu yapmak için 6 hafta süre tanıdı.

Amerikalıların rahat çalışabilmesi için Commodore'un Almanya bürosu kısa süre için köklü değişikliklere sahne oldu. Haziran ortası olmasına rağmen, Kaliforniyalı olan Amerikalılar için binanın kaloriferleri tam güç çalıştırıldı. Tüm resmi kıyafet zorunluluğu kaldırıldı, Amerikalılar bermuda şortları ve güneş gözlükleri ile çalışmaktan hoşlanıyorlardı. Tüm çalışma saatleri, saat farkına alışamayan Amerikalılara göre düzenlendi. Ancak tüm bu şımarıklıklarına rağmen, Amerikalılar işi biliyorlardı ve 6 hafta içinde Hardware, software herşey hazırlandı: SIDECAR, doğmuştu.

Amiga 1000'in yanına takılmasından ismini alan Sidecar çok yer kaplıyordu ama, gerçek bir Pc gibi çalışıyordu. En önemlisi, Amiga ile birarada çalışabilmesiydi. Teknik özellikleri benzediğinden, bunları A2088 kartı bahsinde anlatacağım.

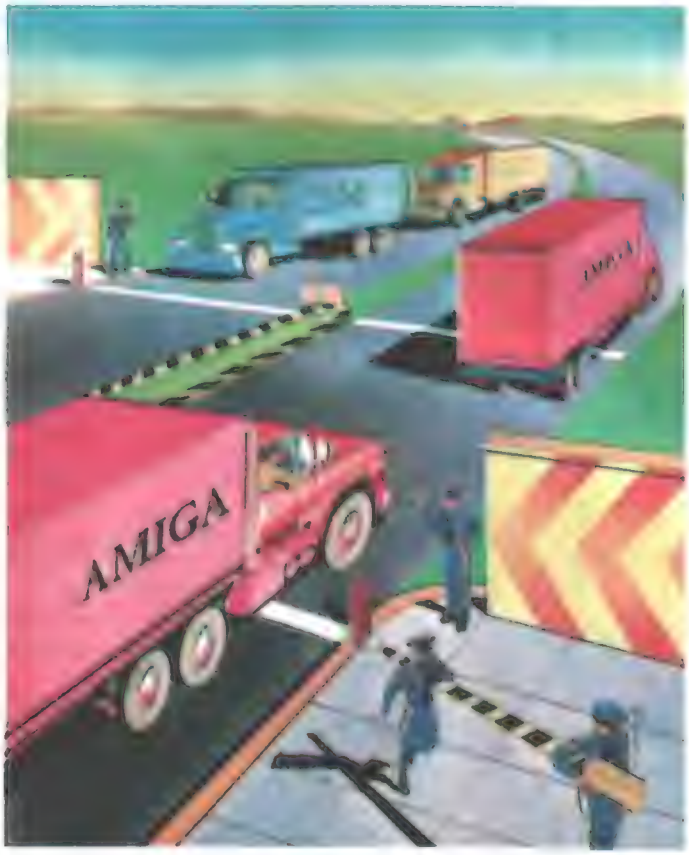
A2088 veA2286

Amiga 2000 için Sidecar projesi geliştirildi. 2000'in kutusu içine sığabilecek boyutlara indirildi.

2088 kartı, Sidecar gibi 8088 işlemci ile çalışıyor. Kartın üzerinde 512 Kb hafıza ve CGA görüntü kartı da yer alıyor. İşlemcinin hızı ise 4.77 Mhz.

2286 kartı ise, üstüste binen iki parçadan ibaret. Burada 8 Mhz'lik bir 80286 işlemcinin yamsıra, 1 Mb'lık hafıza ve saat bulunuyor. Bundaki görüntü kartı da, CGA.

Her iki kart özel olarak 2000 için geliştirildi. Bu güne kadar, bu kartları diğer modellere uygulama girişimleri yapılmadı. Kartlar Amiga 2000'in 100'lü Zorro soketlerinden birini kaplıyorlar. Amiga ile iletişimleri buradan sağlanıyor. 2000 ilk geliştirildiğinde, bu özelliğine çok önem verilmiştir. Bilgisayarın, 2'si 16 bitlik olmak üzere 4 adet PC genişleme yuvası bulunmaktadır. Bu sayede, 2000'deki bir Pc'ye ek kartlar takmak mümkün olmuştur. Takılabilecek ek kartlar çok çeşitlidir:



Yeni görüntü kartları, seri veya paralel portlar, ses kartları v.s.

Pc'nin kullanabilmesi için, Amiga'nın içine yerleştirilebilecek bir 5.25 DiskDrive bulunuyor. Ayrıca kartların arkasında bulunan bağlantıya, bir başka DiskDrive takılabiliyor. Ekran çıkışı ve paralel port Amiga'da gerçekleştiriliyor.

En önemli özellik, PC ve Amiga'nın birbirinden bağımsız birarada çalışabilmesi. İki bilgisayar arasında haberleşmeyi sağlayan bir program var. Bu program, Amiga tarafında PC'nin çıkışları ile ilgileniyor ve PC'yi Amiga sisteminin bir parçası yapıyor. Amiga tarafında yeni bir ekran açarak burada PC nin görüntü çıkışını veriyor. PC görüntüsü Workbench ekranına bile alınabiliyor.

Yardımcı bir program sayesinde, PC ekranında değişiklikler yapılabiliyor. En güzeli ise. Mouse ile istediğiniz bir yazıyı Copy ederek hafıya alabilmeniz. Bu yazıyı sonra Amiga tarafında bir program, mesela CED kullanabiliyor. Tam tersi de mümkün.

Janus adı verilen bir sistem ile, PC'nin bir kayıt medyası gibi kullanabileceği Amiga adresleri verebiliyorsunuz. Bu sayede Amiga'nın fazla hafızasını PC tarafından kullanabiliyorsunuz. Amiganın HardDiskini PC'nin harddiski imiş gibi gösteren programlarla da PC, Amiga'nın HardDiskini kullanıyor.

Her iki sistemde, bugün ortalama olarak görülen değerlere göre yavaş kalıyorlar. Ancak Mhz sayıları gerçek hız konusunda pek bir fikir vermeyecektir. Kartlar, özellikle görüntü konusunda yavaşlar. Ancak esaplama hızı olarak, aynı Mhz'de bir sistemden hızlı olduklarını söyleyebilirim. Ekran çıkışındaki kaliteyi azaltarak kartların hızını arttırmak mümkün: 16 renkli CGA görüntüsü, yerine 4 renkli Workbench ekranına razı olursanız, yavaşlama en aza iniyor.

İki kart için de, basit hızlandırma teknikleri geliştirildi. XT kartı ile 8-10 ve AT kartı ile 12 Mhz'e kadar hızlar elde ediliyor (8 Mhz'lik AT, 8 Mhz'lik Xt'den belirgin ölçüde hızlıdır). İki karta da matematik işlemci takarak, matematik hızını arttırmak mümkün. Ancak böyle bir yatırım yaparken, iyi sebepleriniz olsa iyi olur; zira matematik işlemciler, rastladığım en pahalı entegrelerden.

Kartların en zayıf yanı, sadece 2000 için olması. Ama 2000 sahipleri için gerçek zevk, PC arka planda hesaplarla debelenirken Sonix müzikleri eşliğinde Deluxe paint ile resim yapmak olsa gerek. 2000'in C modellerinde (1Mb Chip Mem olan modelleri) kartlar kullanılırken değişiklikler yapılması gerekiyor, haberiniz ola.

Sanmıyorum ki, 2000 tasarlanırken istenen verimi versin. Bir PC'ye arada bir ihtiyacı olanlar veya meraklılar için 2088 çok pahalı olmayabilir, ancak görmeye alıştığınız PC'lerden kat kat yavaş. 2286 ise yine büyük yatırımlardan. Her nedense senelerdir makul seviyede bir fiyata inmedi.

Üvey Kardeş 500

Commodore imkansız, gerçekleştiremeyiz derken birden 500 de PC uyumlu oluverdi. 500 için iki kart mevcut. İlginç olan her ikisinin de çok değişik özellikler taşıması.

KCS Power PC Board:

Hollandalı bu üreticinin ilk reklamını görünce, bir 2000 sahibi olarak kıskanmadım dersem yalan olur (kıskançlığım hala da geçmiş değil). KCS Power PC Board, sadece Amiga 500 için geliştirilen ve Amiga'nın iç genişleme yuvasına (ek hafıza takılan yer) yerleştirilen ufacık bir

karttan ibaret. Kart üzerinde, net 1 Mb hafıza ve 8 Mhz'lik NEC V20 işlemci var. Kartı takıp kullanmak için Amiga'yı açmanız bile gerekmiyor.
İlk sürpriz Amiga'nızı açınca geliyor, Wokbench 850 küsur Kb yazıyor. Kart PC olarak kullanılmadığı zaman, ek hafıza görevi yapıyor. Size 1Mb var demiştim, geri kalan 512 Kbyte'ı özel bir program çalıştırdıktan sonra kullanabiliyoruz. Ancak hafıza olarak değil de, boyu sabit Bir RAM DİSK olarak. Amiga'nızı kapatmadıkça, buradaki programlar silinmiyor. Özellikle çok kullandığınız programları, çalışmadan önce buraya kopyalayarak çok rahatlayabilirsiniz. Program yazanlar, için Include dosyalarını ve library'leri kopyalamak için ideal olduğunu kabul edeceklerdir. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi, kart size bir de saat sunuyor, Amiga'nız kapalıyken bile saat çalışıyor.

Tüm bunlar güzel, ama biz daha çok bir PC kartı arıyorduk. Haklısınız. PC'yi çalıştırmak için yükleme disketini takıyorsunuz. Kısa süre içinde ekranda sizden sistem disketi isteyen MS-DOS yazısı çıkıyor. Maalesef kartta, ya Amiga ya PC seçimi yapıyorsunuz. İkisi birarada çalışmıyor (kafayı üşütmememin tek sebebi de bu, benim 2088 Amiga ile birarada çalışıyor. ohh yaaa!).
Kart Mouse dahil, Amiga'ya takılan tüm ek donanımı kullanıyor. ek DiskDrive ve hatta HardDiskler'i (bunu denemeye firsatım olmadı). Dos kullanımına ayrılan hafıza ise, 720 Kb kadar. Ekran 8 renk birden kullanabiliyor. Tüm ayarlamaları Amiga-Help tuş kombinezonu ile çıkan bir menüden değiştirebiliyorsunuz.

Kart, Amiga'yı yardımcı olarak kullanıyor. KCS şirketi ise, yeni yazılımlar ile kartın hızını arttırıyor. Sözgelimi ben kartı aldıktan yaklaşık altı ay sonra, KCS adresime ücretsiz olarak programın yeni versiyonunu, ben daha istemeden gönderdi. Bu sayede kartın hızı %40 kadar arttı.

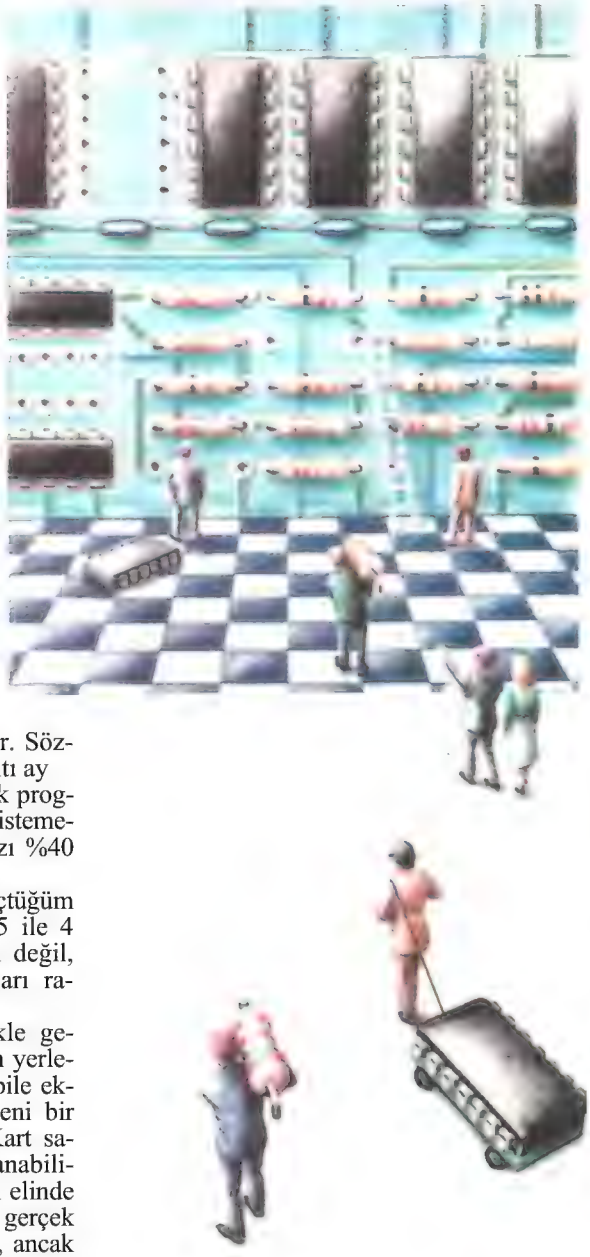
Hızdan söz açılmışken kart ile ölçtüğüm hız. NORTON SI faktörü ile 3.75 ile 4 arasında. Belki XT'lerin en hızlısı değil, ama devamlı olmayan uygulamaları rahatlıkla karşılıyor.

Gelelim kötü yanlarına: Öncelikle genişleme olanağı yok. Ek kartlar için yerleri bırakın, bir matematik işlemcisi bile eklenemiyor. Herhangi bir şekilde yeni bir görüntü kartı ekleyemiyorsunuz. Kart sadece Amiga'ya yapılan ekleri kullanabiliyor. Ek hafıza almış olanlar, birden elinde fazla parçalarla kalacaklar. Bunun gerçek bir eksiklik olduğuna inanmıyorum, ancak iç genişleme yuvasınıda kaybediyorsunuz (minyatür bir HardDisk almak hayal oluyor). Amiga ile PC'nin birarada çalışamadığını daha önce de belirtmiştim.

Vortex AT-Once:

Ufak deyimini tam anlamıyla karşılayan bir kart ile karşı karşıyayız. Zar zor kart denebilecek bir plaket üzerinde bir 68000, 8 Mhz'lik bir 80286 ve iletişim için bir iki ara entegreden başka birşey yok. Kartı yerleştirmek için Amigayı açıp 68000'i yerinden çıkarıyoruz, yerine bu kartın bacaklarını takıyoruz.

Bu kart KCS'nin aksine, performans alabilmek için donamış bir Amiga'ya ihtiyaç duyuyor. Doğru düzgün hafızayı, ancak 1Mb ile donanmış Amigalara sağlıyor. Güzel olan yanı, PC ve Amiga'nın birarada çalışması. Vortex şirketi, kartı bilgisayarınıza uydurabilmek için bir kılavuz da sunuyor. Bu kılavuzla Amiga'nızın Plaket versiyonuna göre sağını solunu kurcalayarak daha hızlı bir kart elde ediyorsunuz. Bir kere ayarladıktan sonra, uygulamanıza uygun ekran tipini seçmeniz gerekiyor. Kullandığınız programlara göre değişebilecek görüntüyü de belirledinizse eğer, tutmayalım sizi.



Kötü olan, kartı ayarlamak ve yerleştirmek için bayağı bir cesaret ve garanti derdi olmayan bir Amiga gerekiyor. Yine karttan yeterli bir kullanım için, Amiga'nızın döşenmiş olması gerekiyor.

Ancak karttan KCS'ye oranla belirgin bir şekilde fazla hız elde edebiliyorsunuz. Bu arada kart 2000'e de takılabiliyor (biraz pahalıya). Kartın genişleme imkanı yok. Daha iyi bir ekran veya matematik işlemci mümkün değil. Vortex de müşterilerine sunduğu servis ile tanınan bir şirket; ileri tarihlerde performans artına yeni programlar yazılması mümkün. Turbo kartı takmayı düşünüyorsanız, Vortex kartını çıkarmanız gerekecek, Turbo kartları, Amiga 500'de genelde 68000 soketinden bağlanıyor.

iki kartı karşılaştırınca, boş bir Amiga 500 için KCS daha uygun kaçıyor. Ancak tam takım bir Amiga'da hızlımsı bir PC istiyorsanız, Vortex derim. Bu arada Vortex'in bir AT, KCS nin bir XT olduğunu belirtelim.

Programlarla Amiga'da PC
IBM TRANSFORMER:

Amiga'nın ilk yıllarından kalan bu yazılım ile Amiga hiçbir ek olmadan IBM gibi çalışabilecek hale gelir. Tek disketteki bir program Amiga'nızı yeterli uyumlukta bir PC olarak kullanmanıza imkan verecektir. En önemli dezavantajı, çalışma hızı. Çok yavaş olan hız, bu programı profesyonel uygulamalar için mantıksız kılmakta. Yine de bu programla elinizin altında PC programlarını çalıştırabilecek, disketlerini okuyarak içeriklerini değiştirebilecek bir çözüm olacaktır.

Transformer, Amiga'nızın donanmışlığı oranında bir performansla çalışacaktır. Kullanılabilecek hafıza, Amiga'nın hafızası yükseldikçe artacaktır: 1 Mb'lık bir Amiga'da, Pc'ye 490 Kb'lık hafıza ayrılacaktır.

Ekran olarak sadece MDA kullanabileceksiniz. Renkler ve çizgiler Transformer tarafından yapılamayanlardan.

Amiga'nın kendi DiscDrive'ı Pc disketlerini okuyabilir hale gelecektir. Burada 720 Kb formatlı 3.5 disketler kullanabilirsiniz. Yalnızca programın attığı formatlara fazla güvenmeyin, bazı makinalarda sorunlar çıkarıyor.

Hemen belirteyim, program Amiga'nın sisteminde çalışmıyor. Transformer çalışırken, bilgisayar sadece IBM olarak çalışabiliyor. Bu özelliği veri transferi için Transformer'i elverişsiz kılıyor. Şaşırtıcı olan, böylesine yavaş çalışan bir bilgisayara gerçekten PC'de çalışan programları yükleyip çalıştırabilmeniz. Sadece GW-Basic gibi temel uygulamalar değil, PC'nin kendi sistemini kullanan assembly programlan bile rahatlıkla çalışıyor. Hafıza ve ekran sınırlamaları bazı programları çalıştırma-

nıza engel olacaktır. Pc'de bazı programlar, bir bilgisayarın çalışma parametrelerine göre ayarlanmıştır. Transfor-mer'da kullanabilmek için, bu ayarlamalarda ekran kartı seçeneklerinde MDA (Monochrome) seçeneğini seçmeniz gerekecek.

Tüm bu eksiklerine rağmen, sınırlı kullanım için elinizin altında bulunabilecek bir program. Hızına rağmen yaptıkları ile değerlendirilirse, başarılı bir yazılım. Yalnızca, lütfen Transformer ile PC için kapsamlı programlar yazmaya veya kullanmaya kalkışmayın. Bu amaca hizmet edebilecek bir program değil.

Yardımcı Programlar:

Amiga Transformer benzeri bir program daha yazılmadı. Ne kadar iyi programlanırsa programlansın, yazılan programlar nispeten ucuz olan kartların hızlarıyla rekabet edemezdi. Çok basitçe düşünecek olursanız, PC'ler ve Amiga değişik formatlasalar da aynı 3.5 disketleri kullanıyorlar. Neden Amiga bunlarla işlemler yapamasın? Amiga'nın açık yapısı, bu tür işler için oldukça elverişli. Amiga DiskDrive'ı istediği gibi kullanabiliyor, tabii ki fiziksel sınırlan içinde. Bu fiziksel sınırlar, Amiga'nın PC'ye ait olan HighDensity 1.44 Mb'lık forman desteklemesine engel oluyor. Ancak normal 3.5 disketleri için birçok yazılım mevcut.

Yazılan programların hiçbiri herhangi bir şekilde Pc'de çalışan programların Amiga'da kullanılmasını sağlayamaz. Ancak iki bilgisayar sistemi arasında veri alışverişi sağlanabilir. Bunun yanında sade yazı (ASCII) dosyaları da değiştirilebilir. PC tarafında yazılan programların listesini böylece Amiga'ya aktarabilirsiniz. Tersini de yapabileceğinizi söylememe hiç gerek yok. Programların aynı şekilde çalışamayacağı doğru, ancak birçok temel algoritmayı bu sayede bilgisayarlar arasında değiştirebilirsiniz. Mesela AmigaBasic ve GWBasic arasında özel komutlar dışında fazla fark bulamayacaksınız.
Hemen sevinmeyin; zira PC'nin ASCII formatı ile Amiga'nın ASCII formatı farklı, kısaca bazı karakterlerde uyumsuz. Allahtan bu karakterler temel yazı karakterleri değil de, özel karakterler; yine de bazı uygulamalarda sorun çıkabileceğini belirtelim. Hemen paniklemeyelim lütfen, çok basit programlar yazarak bu sorunun kökünü kazıyabiliriz. Tek ihtiyacımız olan, iki bilgisayann ASCII kodlarını karşılaştırmak. Aşağıda ismi geçen programlardan Dos-2-Dos, bu konu ile ilgilendiğinden detaylı bir açıklama veya program yazmayacağım.

IFF2PC

Amiga, herşeyden önce bir grafik bilgisayarıdır. IFF2PC, Amiga'nın güzelim resimlerini kıytırık (benim fikrim, saygı gösterin lütfen) PC'lere sunmak için yazılmış bir program.

PC'lerde bulunan kart bolluğu, maalesef resim formatlarına da yansımış durumda. Amiga'daki standart resim dosyalarını PC'lerde bulamıyorsunuz. Neredeyse her yeni çıkan çizim programı kendine göre bir format tutturmuş. PC dünyasında, bu formatları birbirine çeviren bazı programlar var; ancak her zaman başarılı olduklarını söyleyemeyeceğim.

IFF2PC, bu formatlardan PCX formatını kullanıyor. Resimleri CGA, EGA, VGA ekranlara göre kaydebiliyor. Buraya kadar güzel. Ne var ki, resimleri Amiga disketlerine kopyalıyor. Bu resimleri kullanabilmek için PC disketlerine geçirmek lazım.

HAM ve Extra Halfbright resimler çevrilemiyor. Geriye kalan resimler çevrilirken, tonlama sorunları ortaya çıkıyor, özellikle VGA ekranlarında çok kötü renkler seçiliyor. Tek istisna, siyah beyaz resimlerde. Bunları aynı kalitede PC'de görmek mümkün oluyor. Yine ekranın değişik boyutlarında (320x200 den farklı) bazı sorunlar çıkıyor.

Programın bir diğer kötü yanı ise, resimleri tek tek işlemesi. Sözgelimi bütün bir directory'yi otomatik olarak çeviremiyor. Tek tek yükleyip, çevirip, kaydetmeniz gerekiyor. Tüm bunlara rağmen, bu işi yapabilen tek program. Elbette daha iyi olabilirdi, belki de bizler daha iyisini yazarız; ama o zamana dek IFF2PC tek seçenek. Program Digitech 10 utility disketinde bulunuyor.

Dos-2-Dos

Dos-2-Dos, çalıştırıldığında belirleyeceğiniz bir DiskDrive'i yabancı formatttaki disketler için kullanacaktır. Program, sınırlı emirlere sahip bir işletim sistemi gibi çalışacak ve belirttiğiniz Drive'dan MS-DOS veya ATARI formatındaki programları okuyacaktır.

Diyelim ki, programın başında DF1:'i yabancı disketler için kullanacağınızı belirttiniz. Sonra buraya PC için kullandığınız disketi soktunuz. Dir DF1: diyerek bu disketin içindeki programları görebileceksiniz. Mutlaka belirtmem gerek, bu sistemde çok sınırlı emirlere sahipsiniz. Amiga'nın normal sistemi, bu disketle çalışmayı reddecektir. Sadece bu program çalışırken, programın emirlerini kullanarak işlemler gerçekleştireceksiniz.

Dos-2-Dos, şu emirlere sahip:

Dir: Bu emirle hem yabancı, hem de Amiga'nın directory'lerini inceleyebilirsiniz.

Chdir: AmigaDos'ta karşılığı CD olan emir. Sayesinde bulunduğunuz directory'yi değiştirmek mümkün.

Type: ASCII dosyalan okumanızı sağlar.

Copy: İsminden belli olduğu üzere, kopyalama emrini yerine getiriyor. Ancak emri yazarken, AmigaDos'ta yazdığınız TO parametresini kullanmıyorsunuz. Yani A'yı B'ye kopyalamak için, AmigaDos'ta yazdığınız gibi "COPY A TO B" yerine "COPY A B" yazıyorsunuz. Bu emirle iki sistem arasında kopyalama yapmak mümkün. Emrin sonuna -A ekleyerek ASCII dosyalarını kopyalarken, gerekli değişikliği yapabiliyorsunuz. -R ekleyerek ise, aynı isimde bir dosya bulduğunda sistem yerine yazayım mı diye sormadan programı kopyalıyor. Tabii ki aynı sistem arasında kopyalamalarda mümkün. Yine Amiga tarafındaki isimlerde joker olarak #? kullanırken, PC tarafında * kullanıyorsunuz.

DELETE: Herhangi bir sistemden program siliyor.

FORMAT: MS-DOS disketini 720 KB olarak formatlıyor. "FORMAT /A" ile bir ATARI disketi formatlıyorsunuz. Amiga için ise. başka program kullanmak gerekiyor.

Bu açıklamaları ve birkaç konumuzla ilgisiz emri program içinde HELP ile görebiliyorsunuz (ezberlemenize gerek yok...).

Dos-2-Dos, çok basit olarak üç sistem arasında iletişim sağlıyor. Sadece kopyalamalar için yeterli. Ancak yabancı formattaki programı sisteme bağlıyamıyor. Yani Amiga'nın kendisine, disket hala yabancı kalıyor. 5.25 drive'larda fazla şanslı değilsiniz. Program, sadece Amiga sisteminde çalışan Drive'lan kabul ediyor. Takdir edersiniz ki, Amiga 5.25 ve 3.5 disketleri arasında ayırım yapmıyor.

Program tek parça ve az yer kaplıyor. Temin etmek o kadar kolay olmayacak, zira bu tür programlar genelde paket utility programlarına tıkılıyorlar. Digitech 10'da bu programı bulabilirsiniz. Yalnızca söz konusu paket biraz eski; ayrıca disketin virüsler tarafından yenilmiş olma olasılığı da var. Talep olunca mutlaka bir yerden çıkar, üzülmeyin siz.

Dos-2-Dos'a çok benzeyen, CrossDos isimli bir başka program daha mevcut. Tüm aramalarıma rağmen bu programa ulaşamadım. Bu programın bir diskette olduğunu DEVS directory'sinde MFM.DEVICE adlı dosyanın bulunmasından anlayabilirsiniz.

MSH

İşte benim favorim. Ülkemizde daha orjinal ve Public Domain kavramları yerleşmediğinden, bu programın Public Domain olduğunu söylemem sizi etkilemeyecektir. Public Domain, halkın kullanımına açık anlamına gelip, düşük bir ücret karşılığı serbestçe kopyalanabilen programların genel adıdır. Herneyse:

MSH özet olarak Amiga'nın sistemine

PC disketlerini okuyan bir Drive ekleyebilen bir program. Bu sayede bir programın kısıtlı emirlerine muhtaç kalmıyor, AmigaDos'un tüm emirlerini bu disket üzerinde kullanabiliyorsunuz. Amiga'nın sistemi, diskete gayet normal bir Amiga disketi muamelesi yapıyor. Tabii ki Amiga'nın disketlerine özgü emirler, mesela Diskdoctor, çalışmıyor.

Bu durumun sayısız yararı oluyor. Mesela PC disketi üzerinde, Diskmaster ile işlem yapabiliyorsunuz, tek kelime ile, mükemmel. Daha da iyisi var, belirttiğiniz Drive sadece PC disketlerine has değil. Diyelim ki, DF1:'i PC disketlerini okumak için kullanmak istiyor ve programı ona göre ayarlıyorsunuz. Şimdi bu drive'ı PC drive'ı olarak kullanmak için MSH:, Amiga drive'ı olarak kullanmak için DF1: adı ile emirleri yazıyorsunuz, disket kullandığınız isme göre değerlendiriliyor.

Tek kötü tarafı, programın sisteme yerleştirilmesi nisbeten daha zor. Burada size, programı kullanabilmek için yapmanız gerekenleri sıralamak istiyorum:

Programın aslını oluşturan kısımlar, disketin L directory'sinde MessyFileSystem, DEVS directory'sinde MessyDisk.Device. İlk olarak bu dosyaları kendi disketimize kopyalamamız gerekiyor (örneklerde kendi disketinizin adı, B:; orjinalin bulunduğu diskete A: ismi verildi). Eğer disketinizde DEVS ve L directory'leri yoksa, önce bunları MAKEDIR komutu ile oluşturmanız gerekiyor.

COPY A:DEVS/MessyDisk.Device TO B:DEVS

COPY A:L/MessyFileSystem TO B:L

Şimdi de Amiga'nın sistemine değişikliği kabul ettirebilmek amacıyla, yeni programın parametrelerini taşıyan MOUNTLIST dosyasını kopyalamamız gerekiyor. Ne var ki, sisteminizde büyük bir olasılıkla daha önceden kullandığınız bir Mountlist olacağından yeni Mountlist'i elinizdekine eklemek gerekecek:

JOIN B:devs/Mountlist

A:devs/Mountlist AS B:devs/Mountlist

Ne var ki, bu yeni Mountlist birazcık hatalı. Normal bir Text Editörü kullanarak şu değişiklikleri yapın (veya yapılmış olduğundan emin olun):

- Önce Devs:Mountlist dosyasını yükleyin.

- MSH: Filesystem = messydos: 1/ MessyFileSystem ile başlayan bölümü bulun. Burası MSH nin çalışma parametrelerinin bulunduğu bölüm.

- Bu bölüm altında (üçüncü satırda) Unit = 1, yazısını göreceksiniz. Bu sayıyı ihtiyacınıza göre değiştirin; 1, DF1:'e; 0, DF0:;a karşılık geliyor. Buraya varsa 0, 1, 2, 3 değerlerinden birini verebilirsiniz.

- Tüm listede sistem adresleri messydos: isminde verilmiş. Bunları değiştirmeniz gerekecek. Messydos: yerine, ya kendi disketinizin ismini, ya da kısaca sys: yerleştirin (editörün Search/Replace özelliğinden yararlanın).

- Stacksize = ... ile başlayan satıra gelin. Bu satırdan sonra Reserved = 2 yazan bir satır ekleyin.

- Son olarak MSH: Filesystem = ... diye başlayan satırın üzerindeki dört satın silin. Yeni Mountlist'i eskinin yerine kaydedin.

Değiştirilmesi gereken kısım, yeni haliyle:

```
MSH:FileSystem= sys:l/MessyFileSystem
  Device = Sys:devs/messydisk.device
  Unit = 1
  Flags = 0
  LowCyl = 0 ; HighCyl = 79
  Surfaces = 2
  BlocksPerTrack = 9
  Buffers = 5
  BufMemType = 1
  BootPri = 0
  Stacksize = 4096
  Reserved = 2
  Priority = 5
  GlobVec =-1
#
```

şeklinde olmalı (aynı sistemle ilgili başka ayarlamalar da var, onlarda sadece messydos:'ları değiştirmeniz gerekiyor).

- MSH'yi sisteme tanıtmak için, sadece MOUNT MSH: demeniz yetecek. İsterseniz bu emri, Startup-sequence'e ekleyebilirsiniz.

Bunların yanında, programın C directory'sinde üç adet yardımcı programı var. Bunlar; MSH'yi sistemden çıkarmak için, DIE; PC disketlerinde çok görülen BAD CRC mesajlarını bastırarak, PC'nin bile okuyamadığı disketleri okumak için, IGNORE; bir PC disketini formatlamak için kullanılan MESSYFMT. Bu programları da kendi disketinize aktarmanızı öneririm. Tüm bunların yanında teknik birçok önemli nokta, bir doc dosyası olarak mevcut.

Bazı noktaları eklamak istiyorum. Biliyorsunuz, bazı programcılar Amiga'nın içinde bulunan dos.library'sini yetersiz bulduklarından, yerine alternatif olarak ARP-LIBRARY isimli yeni bir library yazdılar. Gerçekten de bu library'yi kullanan emirler, Workbench'inizde bulduğunuz emirlere göre daha hızlı ve pratik. Belki farketmişinizdir, bazı disketlerde bulunan DIR ve LIST emirlerinin çıkışı alıştıklarınızın dışındadır, işte bu emirler, bu yeni ARP.LIBRARY'sini kullanan emirler. MSH'de normal DOS" un dir emrini kullanırsanız, tüm dosyalar birer directory gibi gösterilecektir. Bu programdan gelen bir hata değil, Dos'un hatası. ARP emirleri ile MSH bu sorunu yaratmıyor.

PC lerde "." ve ".." adı verilen ve gerçekte var olmayıp sadece bulunan directory ve bir üst directory'yi simgeleyen sözde directory'ler mevcut. Herhangi bir DIR emrinde gösterilmemekle beraber bu directorylerle işlem yapabilirsiniz.

PC'nin özelliğinden dolayı FILENOTE emri kullanılamıyor (HAA, o da ne ?).

MSH'yi bütün haliyle Digitech 15 disketinde bulabilirsiniz. Eğer herhangi bir şekilde Public Domain serilerini bulabiliyorsanız, MSH burada Fish serisinin 327 nolu disketinde.

Bence böyle bir programın elinizin altında bulunmasında fayda var. Maalesef program ASCII değişimlerini yapmıyor. Eğer kendiniz program yazmak istemiyor ve illa bu özelliği istiyorsanız, DOS-2-DOS'u da bulun diyeceğim.

Son bir hatırlatmayı da eklemek istiyorum. PC disketlerinde isimler 8 karakterden ve bir noktayı takip eden üç ek karakterden oluşuyor. Programlarınızı bir PC'de kullanmak istiyorsanız, bu kurala uygun isimler vermelisiniz.

PC dünyasındaki küçük gezimiz umarım sizi biraz aydınlatmıştır. Hoşçakalın.

Cem GENCER

Selam!!! İşte yine bir ay aradan sonra sizlerle beraberiz. Artık Sculpt/Animate 4D de bitti. İnşallah o kadar süre anlatmaya çalıştıklarım işinize yaramış ve güzel animasyonlar yapmışsınızdır. Bu arada yaptığınız ray-trace resimleri ve animasyonları dergimize gönderirseniz, bunları severek yayınlarız. Tabii ki gönderdiğiniz disketleri geri alacaksınız. Kimbilir, gönderdiğiniz animasyon ya da resimleri beğenirsek belki bir yarışma bile düzenleyebiliriz.

Bu arada son aldığım haberlere göre, Amiga giderek yaygınlaşıyor. Bir takım firmalar çizgi film hazırlamak için bu bilgisayarı satın alıyorlar. Çoğuna da 'Neden Amiga?' diye sorduğumda, aldığım cevap hep aynı: 'Hem ucuz, hem de işi rahatlıkla görüyor.'. Bu da Amiga'nın yurdumuzda giderek yaygınlaşmasına sebep oluyor.

Bu ay da size pek yeni haberlerim yok. Nedense yaz ayları hep durgun geçmekte. Eh, ne de olsa senede bir doğru düzgün tatil yapmak herkesin hakkı. Bu yüzden pek oyalanmadan yeni programımıza başlamak istiyorum. Bu yeni program, Sculpt/Animate 4D'den daha güçlü. İsmi de TurboSilver 3.0. Artık yine birkaç ay boyunca sizinle birlikte bu yeni programın derinlerine ilerleyeceğiz.

TURBOSILVER 3.0
yine bir program, yine uzun bir yolculuk ...

Evet, başlıktan da anlayacağınız gibi bundan sonra size TurboSilver 3.0'ı tanıtmaya çalışacağım. Yazı dizimin ne kadar süreceğini şu an kestirmek güç; çünkü bu program bir hayli detaylı. Sculpt/Animate 4D'yi 3-4 ayda bitiririm zannetmiştim; oysa ne kadar uzun sürdüğünü siz de gördünüz. Bakalım TurboSilver programı ne kadar sürecek? Acaba Guiness Rekorlar Kitabına girebilir miyim? Şaka bir yana, bu seferki açıklamayı biraz daha yoğun ve teknik terimlerle yapmayı düşünüyorum; zira Sculpt/Animate 4D yazısında, bu teknik terimlerin hemen hemen hepsini açıkladım. Ayrıca Sculpt/Animate 4D programı, en temel ray-trace ve animasyon programıydı. O program sayesinde aldığınız temel bilgiyi TurboSilver 3.0'da da kullanabilirsiniz.

Meraklılar için hemen TurboSilver'in özelliklerini kısaca anlatayım:

8 ad^de kadar IFF brush istenilen herhangi bir obje üzerine sarılabilir. Bu brush Mar her grafik çözünürlüğünde olabilir.

Her animasyon karesine, 8 stencil görüntü konulabilir. Bu görüntüler, dış hatları çizilmiş brush'lardır. Daha sonra bu maskelere istenen özellikler tanımlanıp obje gibi görünmeleri sağlanabilir.

Her animasyon karesinde 8 texture aynı anda yer alabilir.

Her animasyonda 999 kare görüntü yer alabilir.

Her sahnede maksimum 32000 adet ışık kaynağı yer alabilir.

Işık kaynaklan, üzerlerine IFF brush sarılarak diğer objeler üzerine projeksiyon yapması sağlanabilir.

Saydam ve yarı-saydam objelerde ışık kırılmaları gerçekle aynı gözükür.

* MC 68020, MC 68030 hızlandırıcı kartları ile MC 68881 ve MC 68882 aritmetik işlem birimleri desteklenmekte. Bu hızlandırıcı kartlarla %400'e kadar hız artışı elde edilebiliyormuş.

Programla rahat çalışabilmek için, minimum 1 MByte hafızaya (mümkünse daha fazla; örneğin 2.3 MByte) ve en az bir disket sürücüsüne ihtiyaç var.

Programın kullanılışı hakkında bilgi vermek ve programa biraz da olsa ısınmanızı sağlamak için, Sculpt/Animate 4D'de olduğu gibi bir örnek hazırladım. Bu örnek yardımıyla, nasıl bir obje yaratılacağını ve bir texture ile nasıl kaplanacağını basitçe göreceğiz. Tabii burada anlatılanları şimdilik kısa olarak geçeceğim. İlerde programın o kısımlarını anlatırken tümüyle detaya ineceğiz ve neyi neden yaptığımızı ancak o zaman öğrenebileceğiz. Şimdilik size düşen görev, bu örneği aynen uygulamanız. Uyguladıktan sonra dilerseniz bazı sayısal değerleri değiştirip nasıl sonuçlar yarattıklarını da inceleyebilirsiniz.

1 ... TurboSilver 3.0'ı yükledikten son-

ra, karşınıza çıkacak olan ekranda **File** menüsünden **New** fonksiyonunu seçin. Burada directory olarak RAM:; dosya ismi olarak da dilediğiniz birşeyi girin. Bu, yeni bir sahne dosyasını yaratmanızı sağlar.

2 ... Ekranın ortasındaki film şeridinin ilk karesi olan en soldaki kareye iki defa ardarda klik yapın. Bu, sizin **Cell Editore** geçmenizi sağlayacaktır. Cell Editor yardımıyla animasyonunuzun (şimdilik resminizin) sahne düzenlemesini hazırlayabilirsiniz.

3 ... Ekrandaki daire, bizim kameramızdır. Edit menüdeki **Add** altmenüsüne girin ve **Custom'**ı seçin. Bu, ekranda bir pencere açılmasına sebep olacaktır. Pencereden **Cone** seçeneğini seçerek, pencerenin sol üst köşesindeki pencere kapama ikonunu klikleyin. Bu sayede bir **koni** yaratmış oldunuz.

4 ... <F1> tuşuna basarak, konimizin mavi renk almasını sağlayın. Bu objemizin seçildiğini belirtir.

5 ... **Special** menüsünden **Track** fonksiyonunu seçin. Bu sayede kameramız, otomatik olarak koniye doğru yönelecek ve koni daha sonra hesaplattıracağımız resim içinde tam ortaya gelecektir.

6 ... <F7>'ye basarak **Attributes** penceresinin çıkmasını sağlayın. Burada **Color** yazılı kutucuğu klikleyin ve renkleri ayarlama çubukları yardımıyla ya da sayısal giriş yaparak şu değerlere ayarlayın:

Red - 200 Green - 0 Blue - 0

7 ... Ardından, aynı pencerede **Quick Redraw** yazılı kutucuğu ve **Texture** yazılı kutucuğu klikleyin. Klikledığiniz tüm kutularda, çarpı işareti belirecektir. Bu, adı geçen fonksiyonun obje üzerine uygulandığını tanımlamak için kullanılır. Pencere kapama ikonunu seçerek Attributes penceresinden çıkın.

8 ... **Texture** menüsünden **Load** fonksiyonunu seçin. Karşınıza çıkacak olan pencereye, directory olarak *DF0:Textures,* isim olarak da *Bricks* yazın. İsmini verdiğiniz texture hemen yüklenecektir.

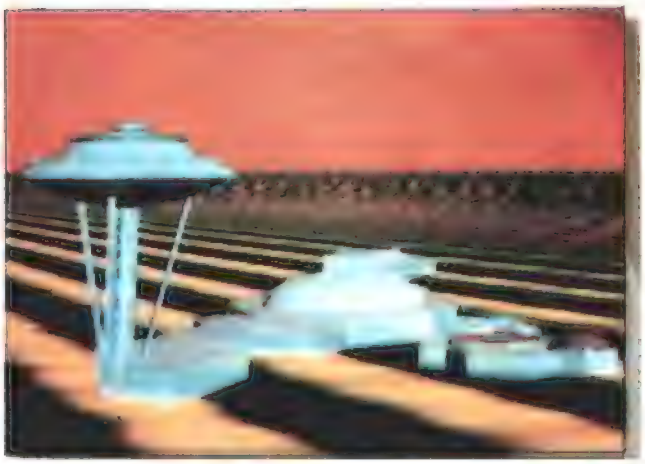
9 ... **Texture** menüsünden **Parameters** fonksiyonunu seçerek Texture parametre penceresinin çıkmasını sağlayın. Bu pencere yardımıyla Texture'un ince ayarlamalarını yapabiliriz. **Bricks texture'u** seçtiği mize göre, aşağıdaki değerler ideal ola çaktır. Tabii bu değerlerle dilediğiniz gib oynayabilirsiniz. Parametreler şöyle:

1-0 2-200 3-0 4-32
5-32 6-32 7- 10 8-4
9-3 10-0.5 11-0 12-0
13-0 14-0 5-0 16-0

10 ... Penceremizin sol üst köşesindeki kapama ikonunu seçtikten sonra, Edit menüsünden Add alt-menüsüne girelim ve burada, Axis fonksiyonunu seçelim. Bu, sahnemizin ortasına bir eksen koymamızı sağlar.

11 ... İki defa <F1>'e basarak bu eksenin yeşil renk olmasını sağlayın. Artık mouse ile ekranın herhangi bir yerini klikledığinizde, eksen o noktaya yerleşecektir. Mouse'u kameranın sol üst çaprazına getirerek klikleyin.

12 ... Yeri uygun gördüğünüzde, <F8>'e basarak kuşbakışına geçin. Eğer aksisin yeri hoşunuza gitmediyse, yerini tekrar <F1>"e basarak değiştirebilirsiniz. Tekrar normal olarak yandan bakışı görebilmek için. <F10>"a basmanız gerekiyor.



13 ... <F7>'ye basarak **Attributes** penceresinde **As Sun** kutucuğunu klikleyin. Bu, aksisimizin bir ışık kaynağı haline gelmesini sağlar.

14 ... Celi editor'den çıkmak için, en üst sol köşedeki kapama ikonunu klikleyin.

15 ... Artık **Display** menüsünden **Generate** fonksiyonunu seçerek resminizin hesaplanmasını sağlayabilirsiniz.

16 ... Yaklaşık 4 dakika ve 15 saniyelik bir süreden sonra, hesaplama bitmiş olacak. Resmi görmek için **Display** menüsünden **Show** fonksiyonunu seçmeniz yeterli. Çok kısa bir bekleyişten sonra, resmi görebilirsiniz.

Tebrikler, TurboSilver 3.0 kullanarak ilk alıştırmanızı yaptınız. Bu alıştırmanın sonucunu size burada yayınlamak istemiyorum; sürpriz olsun. Daha yerimiz olduğuna göre, programın temelini hafiften açıklamaya başlayabiliriz. Fakat ilk önce size bazı tuşları tanıtmak istiyorum. Bu tuşlar yardımıyla menülerde dolaşmadan en gerekli fonksiyonları çağırabilirsiniz. Bu da çalışma hızınızı biraz olsun artıracaktır. Aşağıda temel fonksiyonlar tuşlarıyla beraber listelenmiştir:

<F1> - Seçilen objeyi select eder (mavi renk). **Edit/Add** menüsündeki **Select** fonksiyonuyla aynı görevi yapar. Eğer select edilen obje için ikinci defa <F1>'e basarsanız, bu obje yeşil renk alır. Bundan sonra ekranda istediğiniz noktayı mouse ile klikleyin. Obje ya da objeler, hemen bu koordinatlara yerleştirilecektir.

<F2> - Seçilmiş olan objeyi bırakır.

<F4> - Global parametreler penceresini çıkarır.

<F5> - Kamera parametreleri penceresini çıkarır.

<F6> - Bir obje (ya da daha fazla) seçilmiş durumdaysa, transformasyon penceresini çıkarır. Hiçbir obje seçilmemiş ise görevi yoktur.

<F7> - Bir obje (ya da daha fazla) seçilmiş ise Attributes parametreleri penceresini ortaya çıkarır.

<F8> - Kuş bakışı (üstten) görünüşe geçilmesini sağlar.

<F9> - Önden görünüşe geçmenizi sağlar.

<F10> - Sağ yandan görünüşe geçirir.

<S> - Hesaplanan resim Show fonksiyonu yardımıyla gösterildiğinde <S> tuşuna basarsanız, bu resim diskete IFF modunda kaydedilecektir.

<sol SHIFT> - Mouse ya da <F1> tuşu ile aynı anda kullanılırsa, birden fazla objeyi seçmenizi sağlar (gruplamaya).

Bu tuşları iyi öğrenmenizi tavsiye ederim. Bütün bu fonksiyonlar, çalışmanızı bir hayli rahatlatacaktır. Tabii bu tuşları dilediğiniz gibi programlayabilirsiniz. Bunun için ilerde anlatacağım config para-

metre dosyası üzerinde değişiklik yapmanız gerekli. TurboSilver, çalıştırıldığında bu config dosyasındaki parametreleri okur ve açılışını bunlara göre yapar. Bu sayede açılıştaki renkleri ya da tuşlan değiştirmek istediğinizde, bu dosyayı edit etmeniz yeterlidir.

Programın ilk olarak obje ve sahne editörü kısmını inceleyeceğiz. Burada istediğiniz sahne düzenlemesini ayarlayarak yaratacağınız objeleri tanımlayabilirsiniz. Fakat hemen, TurboSilver'in kötü bir yanını belirtmekte fayda var: TurboSilver, Sculpf ta olduğu gibi sahneyi aynı anda üç yönden gösteremez. Her seferinde sahnenin sadece bir yüzünü görebilirsiniz. Bu da çalışmayı biraz yavaşlatabilir. Değişik yönlerden bakmak için **<F8>, <F9>** ve **<F10>** tuşlarını kullanmanız gerekli. Tabii dilerseniz bu işlemi menülerden de yapabilirsiniz.

Sahne editörüne girmek için, File menüsünden New seçeneğini seçtikten sonra dosya ismini belirlemeniz ve çalışmak istediğiniz animasyon karesi üzerine iki defa ardarda klik yapmanız gerekli. Demin belirttiğim dosya ismini, dilerseniz RAM: directory'sinde seçebilirsiniz. Bu sayede hazırladığınız sahne ayarlamaları ve objeler, RAM: directory'sine kaydedilir. Fakat isterseniz hemen boş bir (ya da daha iyisi birkaç) disket formatlayın. Sahne dosyasının diskete kaydedilmesi için, karşınıza çıkacak pencerede directory'ye DFO:, isme de dilediğiniz bir isim girebilirsiniz.

Sahne editörüne girdikten sonra, karşınıza çıkacak olan ekran yaklaşık şu şekildedir: Bildiğimiz bir pencere çerçevesi ve bu pencerenin içinde bir daire. Pencerenin başlığında **Celi Editor'e** yani sahne editörüne girdiğiniz belirtilmekte. Ayrıca aynı satırda ortalarda, sahneye hangi bakış açısından baktığınız yön olarak belirtilmekte. Bu başlangıç da **Front,** yani önden bakıştadır. Yukarıda da belirttiğim gibi yönü değiştirmek için fonksiyon tuşlarını kullanmanız gerekli. Duruma göre Front yerine, **Right** (sağ yandan) ya da **Top** (kuş bakışı) yazacak.

Penceremizin ortasındaki daire, her zaman TurboSilver'da kamerayı (bakış noktasını) temsil eder. Bu tam anlamıyla bir kameradır; zira filtre ve lens açılan dahil, bir kamerada bulunabilecek tüm parametreleri ayarlamak mümkün. Fakat aklınızı şimdilik fazla karıştırmamak için bunları daha sonra göreceğiz.

OBJE SEÇME VE SELECT ETMEK ACABA NASILMIŞ?

Objeler normalde bu ekranda siyahlacivert renkli bir zemin üzerinde beyaz tel grafikleri olarak gözükür. Her objenin ortasında, ya da değiştirilmiş ise başka bir noktasında bir eksen bulunur. Bu eksen sayesinde objenin x, y ve z aksislerindeki dağılımlarını görebiliriz. Büyültme, küçültme ya da yer değiştirme gibi işlemleri bir obje, nokta ya da yüzeyde uygulayabilmek için, o objeyi seçmeniz gerekli. Seçim yöntemleri değişik olabilir. Dilerseniz tek tek noktaları ya da yüzeyleri seçersiniz. İsterseniz de objeleri ya da obje gruplarını seçebilirsiniz. Başlangıçta bu seçme şekli **GROUP** olarak belirlidir. Grup seçme yöntemiyle birbirine bağlı bir objeler grubunu, bir defada seçebilirsiniz. Bunun için sadece objeler grubunun ortak aksisindeki merkezi kliklemeniz yeterli olacak. Ortak aksis ana objenin aksisidir. Şimdi 'Ana obje nedir, ne anlama gelir?', diye soranlarınız olabilir. Bir objeler grubunu yaratırken ilk seçilen obje, ana obje-

dir. Diğer tüm objeler bunun alt objeleridir. Bu durumda ortak aksis de grup yaratırken ilk seçilen objenin aksisi olmakta.

Bir obje ya da objeler grubu seçildiğinde, bu objelerin çizgi renkleri mavi olacaktır. Eğer bir obje seçmişseniz ve bunun noktaları ya da yüzeyleri üzerinde değişiklik yapmak istiyorsanız. **Pick** menüsünden **Point** (noktasal seçim) ya da **Face** (yüzeysel seçim) fonksiyonlarını kullanmanız gerekli. Obje kısımları üzerinde fiziksel değişimler (boyut değişimi gibi) gerçekleştirecekseniz, **PICK POINT** (<sağ Amiga>+<3>) modunu kullanmalısınız. Objenin belli yüzlerini değişik şekillerde kaplamak istiyorsanız (tabii ki Attributes yardımıyla), **PICK FACE** (<sağ Amiga>+<4>) modunu kullanmanızı salık veririm. İki modda da seçilen noktalan ya da yüzeyleri (daha doğrusu yüzeyleri oluşturan noktaları) belirtmek için kırmızı renk kullanılmakta.

Bir obje seçildiğinde (objeler mavi, noktalar kırmızı), aksisi üzerinde ikinci bir defa mouse işaretçisi ile klik yaparsınız; ya da <F1> tuşuna basarak bu objeyi hareket ettirebilirsiniz. Bunun için de, sadece objenin yeni pozisyonuna mouse işaretçisi ile klik yapmanız yeterli. Obje, aksisinin merkezi kliklediğiniz pozisyona gelecek şekilde ekran üzerinde yer değiştirir. İkinci mouse klikinde, objenizin rengi her şartta yeşil olacak. Bu, bize objenin hareket ettirilebileceğini anlatmakta.

Obje seçmek için, ayrıca uygulayabileceğiniz bir yöntem de menü kullanmaktır. **Special** menüsündeki **HOME** (<sağ Amiga>+<H>), **NEXT** (<sağ Amiga>+<N>) ve **LAST** (<sağ Amiga>+<L>) fonksiyonları işinizi görür. Bunlar yardımıyla bir grup objedeki *ana objeyi* (Home), *sıradaki bir sonraki objeyi* (Next) ya da *sıralamanın en sonundaki objeyi* (Last) seçebilirsiniz. Ayrıca <F1> tuşu yardımıyla di: obje seçebilirsiniz. Bir diğer yöntem de, objeleri isimlerine göre aramak olacaktır. Bunu, **Special** menüsündeki **FIND** fonksiyonunu kullanarak gerçekleştirebilirsiniz.

Bu seçme şekillerinin çokluğunda artık tercih size kalmış. Size göre en uygun olanı hangisiyse, onu kullanabilirsiniz. Ben en çok mouse ile aksis yardımıyla seçme yöntemini ve Special menusunun Next fonksiyonunu kullanarak çalışırım.

Ayrıca dilerseniz çoğul seçme (multiseçim) yöntemini de kullanabilirsiniz. Bu sayede birden fazla objeyi aynı anda seçebilme şansınız olmakta. Bunun için seçilecek objelerden ilkini seçerken, <sol SHIFT> tuşunu kullanmalısınız. Bu tuşu diğer seçilecek tüm objeleri de seçene kadar bırakmamanız gerekli. Son objeyi de seçtikten sonra, artık tuşu bırakabilirsiniz Ne mi oldu? Tüm seçtiğimiz objeler mavi renge dönüştüler. Artık dilerseniz bunların pozisyonunu ya da boyutlarını değiştirebilirsiniz, dilerseniz de seçilen tüm objelere aynı yüzey parametrelerini (Attributes) tanımlayabilirsiniz. Çoğul seçim yaptıktan sonra, <sol SHIFT> tuşuna basmadan bir obje daha seçerseniz, bütün seçilen objeler bırakılacak ve sadece belirlediğiniz obje seçilecektir. Aynı yöntem obje grupları, yüzey ve noktalarda da kullanılabilir.

Çoğul seçme yöntemini, Pick modlarından her birinde kullanabilirsiniz. <Sol SHIFT> tuşuna bastığınızda pencerenin üstünde çoğul seçme moduna geçtiğini/ belirten bir yazı ('Multi mode') belirecektir. Eğer fazladan bir objeye seçmişseniz. <F2> yardımıyla son seçilen objeyi tekrar bırakabilirsiniz.

Bu arada belirtmekte fayda var; bu renkler belki sizin TurboSilver'ınızda farklı olabilir. Benim verdiklerim TurboSilver'ın orijinalindeki renklerdir. Eğer sizin renkleriniz farklıysa, ya config dosyasını edit ederek değiştirin, ya da başka bir TurboSilver bulun. İlki tabii ki daha kolay gerçekleştirilebilir. Fakat bunun için config dosyası hakkında bilginiz olması gerekli. Ne yazık ki, config dosyasını daha ilerde anlatmam gerekli. Yoksa hazırladığım tüm plan karışacak ve ortaya düzensiz bir yazı çıkacak.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay artık Edit menüsünden başlayarak TurboSilver'ı daha detaylı anlatmaya başlayacağım. Bir sonraki dergide buluşmak üzere hoşçakalın.

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

İSTANBUL dan VEFA LÖK, güzel duygularını belirten sözlerle dolu mektubunda çok sorulan bazı soruları sıralamış. Güzel sözleriniz için teşekkürler Sayın LOk, işte yanıtlarınız:

☞Yüksek çözünürlükte titremesiz görüntü verebilen monitörleri sormuşsunuz. Sanırım bu isteğinizin temelinde, Amiga'nın yüksek çözünürlükte oluşan titremesinden (INTERLACE FLIMMER) kurtulmak yatıyor. Ne var ki, titremenin sebebi Amiga'nın standart monitörü değil, daha çok Amiga'nın video devresi. Bu yüzden Amiga çıkışını çok yüksek çözünürlüklü monitörlere bağlayabilseniz bile. titremeden kurtulamayacaksınız.

Ancak çaresiz değilsiniz, Flicker-Fixer adı verilen Hardware kartları sayesinde yüksek çözünürlüklü ekranlarda titremeyen görüntüler mevcuttur. Commodore'un yanısıra birçok firma, hem 500 hem de 2000 için bu kartları üreterek piyasaya sürdü. Bu kartların fiyatları Mart 91'den sonra hızla düştü ve şu aralar 500-800 Mark arasında değişmekte. Ancak bu tür bir kartın çıkışı yüksek çözünürlüklü bir ekrana verilebilir. Kartların özelliklerine göre değişmekle beraber, ekran olarak VGA veya Multisync monitörler kullanılmaktadır. Bu ekranların fiyatları 800 Marktan başlayarak 1200 Marka, hatta daha fazlasına erişebilmektedir. Bu ekranların iyi ses çıkışı olanlarına daha rastlamadım, ancak Amiga'yı müzik setinize bağlayarak herhangi bir ekrandan (1084'ler dahil) çok daha iyi ses kalitesine sahip olabilirsiniz.

Bu tür .bir kart almaya niyetlenirseniz ekranı karta göre seçmek zorunda kalacaksınız. Yurtdışında birçok kuruluş, Flicker Fixer, Monitor ve ses kuvetlendiricisi dahil olan paket fiyatlar sunuyor, bunları da gözden geçirin.

- Dergi olarak size belirli bir marka önermemiz mümkün değil. Türkçe karakter basma, printer'a takılan bir EPROM ile sağlanır. Türkiye yetkili bayiileri, sattıkları tüm printer'lar için bu EPROM'ları hazırlamışlardır: bu konuda fazla bir zorlukla karşılaşmayacaksınız. Printer'lar yazıcı kafasında bulunan iğne adediyle sınıflandırılırlar. 9 ve 24 iğneli yazıcılar en yaygın olanlarıdır. Yeni 9 iğneli yazıcıların hepsi, NLQ (Neredeyse matbaa harfi kalitesi, Near Letter Quality) yazabilirler. 24 iğneliler de ise, bugün LQ (Matbaa harfi kalitesi) basımlar mümkün. Performans arttıkça fiyatta artıyor; onun için performans, amaç ve mevcut para üçlüsünün birbirine en çok yaklaştığı seçeneği bulun.

- XT kartları ile ilgili bilgi için, bu sayımızdaki yazıdan yararlanabilirsiniz.

- Amiga'da PCQ Pascal, Power Pascal, Pascal V1.0 ve Kick Pascal derleyicileri mevcut. Hisoft firması da, bugünlerde piyasaya kaliteli bir Pascal derleyicisi sunacağını müjdeledi.

Bu konuda yakında yayınlanacak ayrıntılı bir yazı dizisi hazırlıyoruz. Şahsen bunlardan Kick Pascal Versiyon 2.0 en çok hoşuma gideni.

✉

Yine İstanbul'dan yazan Mustafa Güçlü'nün ilk sorusu, AMON adlı program için nasıl ikon hazırlayabileceği. Sorularını sırayla yanıtlayalım:

☞Herhangi bir programa ikon hazırlamak için, Extras 1.3 'deki Icon editörü veya geçen ay açıklaması yapılan Icon Paint veya Icon Maker programlarından birini kullanabilirsiniz. İkonu istediğiniz şekilde çizdikten sonra tool ikonu olarak AMON-.ınfo adıyla kaydedin.

Okuyucumuzun diğer soruları ise, Amiga DOS ile ilgili. CLI'den bir dosya açmak için,

1 > ed dosya-adı

şeklinde bir komut verebilirsiniz. Bu dosyanın içine başka disketten bilgi yüklemek isterseniz, komutlarda disketin adını veya ek sürücüden bilgi alacaksanız df1: yazıp iki nokta koyduktan sonra gerekli dosyanın adını yazın. Örneğin type data:oyunlar gibi.

Diskdoctor'da hata veren disketler eğer hard error mesajı veriyorsa, ciddi olarak bozulmuş demektir. Böyle bir diskette sağlam kalan dosyaları diskdoctor'un çalışması bittikten sonra başka bir yere kopyalayıp disketi formatlayın. Eğer disket yeniden formatlandığında hata mesajı veriyorsa, çöpe atılabilir demektir. A500'de DOS, C vb. konusunda maalesef aylık dergiler dışında Türkçe bir yayın bulacağınızı sanmıyoruz.

✉

Bir diğer mektup da Eray Özkural'dan.

☞Yanıtımız çok kısa olacak, Sayın Erkural. AMOS ile ilgili sorunuzu, Burak Özdemir kendi köşesinde yanıtladığını söyledi. Wingleader adlı oyunu henüz bizler de oynamış değiliz. Midnight Resistance adlı oyunun trainer versiyonları piyasada dolaşmakta.

✉

İstanbul'dan Ömer Koca'mn sorularının yanıtlan ise aşağıda:

☞Validation hatasını düzeltmenin en kolay yolu, disketi disk doctor'dan geçirmektir. Ancak bu mesajı harddisk verirse, muhtemelen virüsten kaynaklanan bu hatayı Master Virüs Killer ile düzeltmek mümkün olabilir.

-68010, 020 ve 030'dan farklı biçimde chip olarak 68000 yerine takılmaktadır. 68000 ile dış görünüş olarak aynı olan bu işlemci ile Amiga'da ufak bir hızlanma görülebilir. Ancak asıl hızlanmayı çok bacaklı ve bu yüzden Amiga'ya bir kart üzerinde takılabilen 68020 ve 68030 kanlan ile sağlayabilirsiniz. Bu kartlar 32 bit hafıza kullanarak Amiga'nın 16-50 Mhz hızlan arasında çalışmasını sağlamaktadır. Bu kartların fiyatlan 800-2000$ arasında değişmekte.

-Utility bootlar, disketi taktığınızda ilginç mesaj ekranlarının çıkmasının sağlar.

-Şu an piyasada A2000 için 16MB'a kadar çıkan (68030 ile) RAM kartları mevcut. Teleteknik tarafından satılan RAM 8MB'a kadar çıkmakta. Fiyatının 1000$'in üstünde olduğunu sanıyoruz.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam Assembler'kolikler! Çok sıcak ve nemli geçen yaz aylarından birinde yine izlerleyiz. Umarım bu ay köşeme ayırabileceğiniz zaman biraz daha fazladır; zira bu ay, geçen ay kaldığım yerden devam edeceğim. Anlatacaklarım bazılarınıza ağır gelebilir. Fakat hiç fark etmez; ne de olsa biraz ilerlerden bir konuya da değindik geçen ay: gadget'lara. Fakat geçen ayda belirttiğim gibi gadget'ları sadece üstünkörü anlatıyorum. Dileyenlerin kurcalamasını sağlamak için neyin ne olduğunu belirtmem gerekli diye düşündüm.

Lafı fazla uzatmadan hemen açıklamamıza dönelim. Son olarak gadget tipini belirten word'un alabileceği değerleri üstelemiştik. Bu word'un ikinci biti. gadget'ta resim kullanılırken set edilmeli. Bunu daha ilerki örneklerimizde de göreceğiz.

Aynı word'daki üçüncü ve dördüncü bitler, gadget konumunun klikleme alanına relatif mi, yoksa kesin (absolut) mi olacağını belirlemek için faydalıdır. Bununla ilgili örnekleri de, gadget'ları daha detaylı açıklamaya başlayacağım zaman göstereceğim.

Beş ve altıncı bitler, yine yatay ve dikey koordinat eksenlerinde relatifliği tanımlamak için kullanılır. Bu şekilde gadget'ların boyutlarının, window boyutlarına oranla relatif olarak değişmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için gerekli biti set etmeniz (=1) yeterli. Window'un boyutunu değiştirdiğimizde, gadget koordinat ve boyutları da değişerek gadget'in pencere içindeki yerinin aynı kalmasını sağlar.

Yedinci bit, window açılır açılmaz o gadget'ın seçilmiş olarak gözükmesini sağlar. Bu, özellikle çift konumlu (Yes/No) şalter gadget'lar için geçerlidir.

Gadget'ı kullanılamaz hale getirmek içinse, sekizinci biti set etmeniz yeterli. Bu sayede o gadget, sekizinci bitin konumu reset (=0) edilinceye kadar seçilemez.

Gadget structured içindeki bir sonraki değerimiz, gadget klikleme özelliklerini belirten GADGET ACTIVATION FLAG word'udur. Bu, bizim örneğimizde $201 değerini taşımakta. Şimdi isterseniz bu word'daki her bir bitin anlamını size yine bir tablo olarak vereyim. Bu tabloya bakarak gerekli bitleri set konumuna getirirseniz, gadget kliklemede dikkat edilecek kuralları belirleyebilirsiniz.

Bit 0- RELVERIFY: Sol mouse tuşu, mouse işaretçisi gadget klikleme bölgesi üzerinde bırakıldığında gadget aktiflenmiş olur.

Bit 1 - GADGIMMEDIATE: Mouse işaretçisi, gadget klikleme bölgesi üzerindeyken sol mouse tuşuna sadece basmanız gadget'ı aktif hale getirir.

Bit 2 - ENDGADGET: Eğer gadget bir requester gadget'ı ise, requester klikten sonra olumsuz cevap seçilmiş gibi kapatılır.

Bit 3 - FOLLOWMOUSE: Gadget ı kliklediğiniz andan, sol mose tuşunu bıraktığınız ana kadar geçen zamanda eşit aralıklarla mouse işaretçisinin koordinatları kontrol edilir. Bunu, klikten sonra sol mouse tuşunu bırakmadan gadget'ın yerini de mouse bağlı olarak değiştirmek için kullanabilirsiniz. Bu da kullanıcıya daha yakın programlar demek...

Bit 4 - RIGHTBORDER: Bu bit, sağ kenarın klikleme alanına tam olarak uydurulması için kullanılır. Aynı şekilde aşağıdaki bitler de diğer kenarları uygunlaştırmak için kullanılır.

Bit 5 - LEFTBORDER

Bit 6 - TOPBORDER

Bit 7 - BOTTOMBORDER

Bit 8 - TOGGLESELECT: Bu bit yardımıyla, gadget'ın her klikleyişte konum değiştirmesini sağlayabilirsiniz (=çift konumlu şalter gadget).

Bit 9 - STRINGCENTER: Bu bit set konumunda olduğunda, gadget'a ait text gadget görüntüsü içinde ortalanılarak basılır. Bit 0 konumunda ise, text sola dayalı olarak basılacaktır.

Bit 10 - STRINGRIGHT: Bu bit ise, gadget text'inin sağa dayalı olarak gösterilmesini sağlar.

Bit 11 - LONGINT: Bu bit yardımıyla bir string gadget'ını, sadece sayısal giriş yapılmasına izin veren integer gadget'ına dönüştürebilirsiniz.

Bit 12 - ALTKEYMAP: String gadget kullanıldığında, başka bir klavye tanımlaması kullanılacağını belirler.

Bu bit açıklamalarına göre bizim gadget, **STRINGCENTER** ve **RELVERIFY** özelliklerine sahip. Gelelim gadget structure'ımızdaki bir sonraki değere; l'e. Bu word, gadget tipini belirlemek için kullanılır. İşte size burada kullanabileceğiniz bütün bitler ve anlamlan:

Bit 0 - BOOLGADGET: Bizim örnekte kullanılan boolean gadget adı verilen basit gadget'lar.

Bit 1 - GADGET002

Bit 2 - STRGADGET: Yazı girişi yapmanızı sağlayan string gadget'ı.

Bit 0+Bit 1 -PROPGADGET: Bu iki bit de set edildiğinde, sürgü gadget'ı (proportional gadget).

Bundan sonraki bitler, sistem gadget'larını tanımlamak için kullanılır.

Bit 4 - SIZING: Window boyut değiştirme gadget'ı.

Bit 5 - WDRAGGING: Window için pozisyon değiştirme gadget'ı.

Bit 4+Bit 5 - SDRAGGING: Screen

için pozisyon değiştirme gadget'ı.

Bit 6 - WUPFRONT: Window'u mevcut window'ların üzerine çıkaran gadget.

Bit 6+Bit 4 - SUPFRONT: Screen'i mevcut screen'lerin üzerine çıkaran gadget.

Bit 6+Bit 5 - WDOWNBACK: Win-dow'u diğer tüm pencerelerin arkasına atmaya yarayan gadget.

Bit 6+Bit 5+Bit 4 - SDOWNBACK: Screen'i diğer tüm ekranların arkasına atmaya yarayan gadget.

Bit 7 - **CLOSE:** Window'u kapamaya yarayan gadget.

Bundan sonraki bitler de gadget'in global parametrelerini belirler.

Bit 12 - **REQGADGET:** Requester gadget'ı.

Bit 13 - **GZZGADGET:** Gimmezerozero window'u kullanıldığında, kenar gadget'ı (ilerde detaylı olarak açıklanacak).

Bit 14 - **SCRGADGET:** Set durumundaysa screen gadget'ı.

Bit 15 - **SYSGADGET:** Set durumundaysa sistem gadget'ı.

Bizim örneğimizde, bu word 1 değerini taşımaktaydı; öyleyse boolean gadget kullanıyoruz.

Bundan sonra karşımıza bazı long-word'lar çıkıyor. Bunlardan ilki, gadget görüntü tanımlamasını içeren structure'ı gösteren bir adres göstergeci. Örneğimizde bu göstergeç, **REALLYGADGETIIMAGE'in** adresini göstermekte. Bu alt structure'a daha aşağıda bakacağız.

Ardından gelen long-word, **GADGHIMAGE** flag'ı set konumundaysa kullanılabilir. Bu, az önce anlattığım adres göstergeci gibi yine bir gadget görüntü tanımlamasını içeren gadget'ın adresini gösteren bir pointer. Eğer gadget'ı kliklediğimizde, gadget görüntüsünün değişmesini istiyorsak, **GADGHIMAGE** bitini set etmemiz ve klik yapıldıktan sonra gösterilecek görüntünün structure'ının adresini gösteren bir pointer'ı da bu ikinci long-word'a yazmamız gerekli. Örneğimizde ikinci bir konuma gerek duyulmadığından, bu long-word 0 değerini taşımakta.

Hemen sonraki long-word yine bir adres pointer'ı. Bu da gadget text'ini ihtiva eden gadgettext alt structure'unu göstermekte. Eğer hiçbir gadget text'i yoksa, buradaki değer 0 olmalıdır. Bizim örnekte bu long-word. **REALLYITEXT1** alt structureını göstermekte.

Bundan sonraki long-word yardımıyla, gadget kliklendiğinde diğer bazı gadget'ların da aktif ya da deaktif duruma geçmeleri sağlanılabilir. Bu yönteme İngilizce'de exclude (bağımlı) denmekte.Fakat KickStart 1.2 ve 1.3'lerde bu yöntem, sistem rutinlerindeki bazı ufak tefek eksiklikler yüzünden hatalı olarak çalışır. Bu yüzden biz de örneğimizde bu özelliği kullanmayarak 0 değerini verdik.

Ardından gelen long-word de 0 değerini taşımakta; çünkü bu long-word sadece string ve proportional gadget'larda kullanılır. Bu iki gadget tipi de biraz gelişmiş olduklarından ekstra bazı tanımlamalara ihtiyaç duyarlar.Bu tanımlamalar da SpecialInfo adı altında ayrı bir structure'da toplanmalıdır. Fakat biz her iki gadget tipini de kullanmadığımızdan, bu long-word 0 değerinde.

Gadget structure'ındaki bir alt satıra geçiyoruz. Burada bir word, 1 değerini taşımakta. Bu word'un ismi **GADGETID.** Bir pencerede birden fazla gadget'ı birbirlerinden ayırt edebilmek için bu değeri kullanabiliriz. Zaten bizim örneğimizde de **WAITREALLY** label'ından sonrasında gadget'ın kodu aşağıdaki gibi kontrol ediliyor ve duruma göre uygun yerlere dallanma gerçekleştiriliyor,

```
move.w $26(a4),d0                ; Gadget ID kodunu al.
  cmp.w  #l,d0                   ; 1 ise REALLYEND'e
  beq.s  REALLYEND               ; rutinine,
  cmp.w  #2,d0                   ; 2 ise CLOSEREALLY-
  beq.s  CLOSEREALLYWINDOW       ; WINDOW'a git.
  bne.s  WAITREALLY              ; ikisi de değilse başa dön.
```

Gördüğünüz gibi, mesaj portu yardımıyla gadget tanımlama kodu da aktarılmakta. Biz de bu tanımlama kodunu gadget tanımlama adsresinin 38. ve 39. byte'larından meydana gelen word'den alabiliyoruz. **EVENT** rutininin en alttan üç ve dördüncü satırlarında mesaj portundan gadget'ın tanımlama adresini buluyoruz:

```
  move.l    $lc(al),a4
  move.l    a4,GADGETADRESI
```

Eh, gadget structure'unun sonuna geldik.En sondaki long-word **USER** DATA'dır.Bunu şimdilik kullanmadığımızdan 0 değerini almakta.

Gelelim gadget structure 'mm alt structure'larını kısaca tanıtmaya. İlk olarak **GADGETTEXT** alt structure'ını inceleyelim. Örneğimizde gadgettext alt structure'ı **REALLYITEXT1** label'ı altında yer almakta:

```
  REALLYITEXT1:
  dc.b      3,0,1,0
  de. w     10,5
  del       0,REALLYITEXTTEXT l ,0
  REALLYITEXTTEXT1:
  dc.b      ' Lütfen',0
```

Evet, yine bilmediğimiz datalar ve pointer'lar. Hemen açıklamaya geçelim. İlk satırda 4 adet byte cinsinden sayı bulunmakta (3,0,1 ve 0). İlk iki byte olan 3 ve 0, kalem ve zemin renkleri. Bunlar yardımıyla gadget text'imizin istediğimiz renkteki zemin üzerine istediğimiz renkle basılmasını sağlayabiliriz. 1 değerini taşıyan byte, yazının yazılış modunu tanımlamak için kullanılır. Aşağıdaki ufak tabloda kullanabileceğiniz değerler ve anlamları olan yazım modları vardır. Bunların detaylı açıklamasını ilerde göreceğiz.

Değer	Yazım modu
0	JAM1
1	JAM2
2	COMPLEMENT
4	INVERSID

İlk satırımızın en sonundaki 0 değeri, hiçbir anlam taşımaz;-koymamızın sebebi, bilgisayarın crash etmesini engellemek. Biliyorsunuz, 68000 tek sayı bir adrese erişemez. Erişmeye kalkarsa da crash eder. Bunu engellemek için ya uygun yere bir dc.b 0 ya da bir **EVEN** komutu eklemek gerekir. EVEN komutu, Seka Assembler derleyicisine has bir komuttur. Görevi bir boş byte bırakarak komuttan sonra gelen komutları ya da dataları çift sayılı bir adrese yerleştirmesidir. Eğer zaten çift sayılı bir adresteyseniz, Seka bu komut yokmuş gibi davranacaktır. Zaten tek sayılı bir adrese erişmeye kalkıştığınızda Seka sizi uyarır ve hatanızı düzeltmenizi ister.

İkinci satırda yer alan iki word, yazımızın gadget içersinde yerleştirileceği konumdur. Ardından gelen long-word, gadget içinde font kullanımı içindir. Sistem fontundan farklı bir fontla text'imizi gadget içersine yerleştirmek istiyorsak, buraya fontun adres pointer'ını yazmamız gerekli. Tabii İci bundan önce gerekli library rutinlerini kullanarak fontu açmamız ve disketten yüklemiş olmamız şart.

Sıradaki adres pointer'ı hemen az aşağıdaki esas yazı label'ını göstermekte. En son long-word da bir adres pointer'ı ve diğer bir text alt structure'ını tanımlamak için kullanılmakta. Gördüğünüz gibi burada da zincirleme bağlantı yöntemi hala kullanılmakta. Biz, başka bir yazıyı gadget içersinde basmak istemediğimizden buraya 0 değeri giriyoruz. Fakat yazımız birkaç satırdan oluşuyorsa, bunların herbirini zincirleme yöntemiyle birbirine bağlamak gerekmekte. Sistem ancak bu şekilde gadget'taki diğer yazı satırlarını da görebilecektir.

REALLYITEXTTEXT1 label'ı ilk gadget'ımızın text'ini tatanımlamak için kullanılmakta. Gadget text'inin sonuna, bitişi belirtmek için bir 0 değeri koymayı unutmuyoruz. Şayet 0 değerini eklediğimizde adres göstergecimiz tek sayılı bir adrese denk düşerse, ya bir 0 değeri daha ekleyin, ya EVEN komutunu ekleyin ya da tırnakların arasındaki yazının sonuna bir boşluk ekleyin. Bu üç yöntem sayesinde yine adres sayacını çift sayılı bir adrese zetirmiş oluruz.

GADGETTEXT alt-structure'ı da bittiğine göre, sıradaki diğer bir alt structure'a geçebiliriz: **IMAGE** structure'ına. Bu alt structure yardımıyla gadget'ımızın kenar çizgilerini tanımlayabilir ya da gadget'ımıza bir resim ekleyebiliriz. İkinci seçenek sayesinde hem programlarınız daha kolay anlaşılır, hem de görsel açıdan da zengin olacak. Bizim örneğimizde. Image structure'ı **REALLYGADGET1IMAGE** label'ı altında bulunmakta. Hemen bu label'dan sonra gelen satırlara bir göz atıyoruz:

```
REALLYGADGET1 IMAGE:
dc.w-2,-1
dc.b 3,0,1,5
dc.l REALLYGADGET 1BORDERVECTORS,0
REALLYGADGET 1BORDERVECTORS:
dc. w    1,0.70,0,70,18,1,18,1,0
```

İlk satırdaki iki word, gadget görüntüsünü gadget değme bölgesi üzerinde yerleştirmek için kullanılır.Bu değerler yatay ve dikey koordinat eksenleri üzerinde - ve + olarak kayma miktarını belirler. Bu sayede gadget image'i, gadget değme bölgesi üzerinde istediğiniz yere koyabilirsiniz. Değerler orta nokta merkez alınmak şartıyla kayma miktarını piksel olarak belirler.

Bundan sonraki iki değer (3 ve 0), çizim ve zemin renklerini tanımlamakta. Ardından gelen byte ise çizim modunu belirler. Bunun için gadgettext alt structure'ındaki yazım modları tablosuna bakabilirsiniz.

5 değeri, kenarları tanımlayan 5 çift koordinatın olduğunu belirtmekte. Image structure'ının en alt satırındaki ilk long-word, kenar çizgilerinin koordinatlarını içeren tabloyu gösterir. İkinci long-word, varsa diğer bir image structure'ını göstermek için kullanılmakta. Bu sayede istediğiniz bitplane sayısında (yine de maksimum 5) gadget görüntüsü yaratabilirsiniz.

Gelelim kenar çizgilerini içeren tablomuza: **REALLYGADGET1BORDERVECTORS.** Örneğimizde kenarı oluşturan 5 çift koordinat değeri var. Bunlardan ilk ikisi (1 ve 0) çizim kalemimizi yerleştirir. Daha sonraki koordinat çiftleri kalemin sırasıyla gideceği koordinatlardır. Kalem hareket ederken kenar çizgilerimi çizecek ve bir dörtgen yaratacaktır. Tabii biz bu çizimi adım adım göremeyiz, zira blitter bu çizgileri muhteşem bir hızla yaratmakta. Son iki koordinat çifti ise, tekrar başlangıç noktasına dönmemizi ve bu şekilde gadget'ı çevreleyen kutuyu kapamamızı sağlar.

Örnek programımızın en sonundaki **DEPO** değişkeni, zaman zaman a6 rejisterinin içeriğini saklamak için kullanılmakta. Eh, örnek programımızın açıklaması bu kadar. Zaten bize ayrılan sayfalar da burada dolmaya başladı. Artık bana da bir dahaki ay görüşmek üzere hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor.

WONDERLAND

CAN ÖZTÜRK

Geçenlerde tanıtımını yaptığımız **Magnetic Scrolls'un Wonderland** adlı yeni oyununun çözümünü, bu ay sıcaklığını kaybetmeden veriyoruz. Gerçi oyunun kendi verdiği ipuçları sayesinde **Wonderland**'i çözenlerin sayısı şimdiden körüklü bir belediye otobüsünü doldurur. Ancak ipuçlarına bakmaya tenezzül etmeyen veya oyunu almak için herhangi bir dergide tam çözüm yayınlanmasını bekleyen okurlar için kolları sıvadık ve bu dev adventure'ı da sizler için hallettik. Tabii görünüşe bakılırsa bu çözüm, önceki **Scrolls** oyunlarında olduğu gibi en az iki ay sürecek bir 'çözüm dizisi' olacak.

Aslında oyunun uyarlandığı **Lewis Carroll**'in *(gerçek adı Charles Lutwidge Dodgson olan Oxford'da eski bir matematik hocası)* aynı isimli romanı, bir hint-book gibi. Bazı bilmeceler için kitaba bir gözatmak çoğu kez çözümü beraberinde getiriyor. Şimdi çözüme geçelim.

Resimsiz bir kitap okuyan kızkardeşi ile nehir kenarında oturan Alice'in canı sıkılmaktadır. Doğuya doğru (E) dolaşmaya çıkan Alice, burada bir armut ağacı görür. Ağaçtaki meyvelerden birini **GET A PEAR** ile aldıktan sonra ilginç bir şey olur ve bütün armutlar fenere dönüşür. W ile geri dönen Alice **EXAMINE PEAR** ve **EXAMINE RIVER** komutlarıyla armutu ve nehri incelerken, birden bir tavşan belirir. Alice, **EXAMINE RABBIT** ile tavşanı incelemeye çalışırken güneybatıya doğru (SW) arkasından gider, **CLIMB STILE** ile çit merdivenini tırmanır ve W, S, S komutlarıyla tavşanı takip etmeyi sürdürürken bir kuyudan düşmeye başlar. Düşerken gördüğü bir kavanozu **GET JAR** ile almayı başarır ve **EXAMINE JAR** ile kavanozu incelerken, kuyunun tabanındaki yaprakların üzerine yumuşak bir iniş yapar.

Bundan sonrasını kendimizi Alice yerine koyarak anlatalım. Önce **GET UP** diyerek yaprakların üzerinden kalkıp, **SEARCH LEAVES** ile bu yapraklan inceliyoruz. Buradan bir anahtar (70 *key)* çıkıyor. **GET KEY** ile anahtarı alıp E, **SE** ile Long Hall'a geleceğiz. Burada çok sayıda kapı ve bir masa var. Masanın üzerindeki şişeyi **EXAMINE TABLE** yazarak bulduktan sonra, **GET BOTTLE** ile alabiliriz. Bu arada **LOOK UNDER TABLE** ile, masanın altında bir cam kutu buluyor ve bunu da **GET BOX** ile alıyoruz. Buradan ayrılmadan önce **LOOK BEHIND CURTAIN** ile perde nin arkasındaki ufak kapıyı *(TINY DOOR)* ortaya çıkarıyoruz. Şimdi hiçbir kapıyı açmadan NW, W, W ile müzik odasının önüne gelip **OPEN DOOR** ile kapısını açıyoruz ve NW ile içeri giriyoruz. Burada Do anahtarını **GET KEY IN** C ile alıp **EXAMINE CHAIRS** ile sandalyeleri inceleyelim. Odadaki sandalyeler, piyanonun kendi kendine çaldığı müzikle dansediyorlar. Sandalyelerden biri piyanonun yakınına gelene kadar *(one of the chairs is beside the piano)* vakit geçirin (Z *yazarak).* Sandalye istenen yere gelince **TAKE SHEET, CLIMB CHAIR** ve **OPEN PIANO** komutlarını verin. Şimdi küçüliip piyanonun içindeki sol anahtarını almamız gerekiyor. Bunu şu komutlarla başarabiliriz: **OPEN BOTTLE AND DRINK POTION, JUMP TO PIANO, GET KEY IN G, JUMP TO CHAIR, SW.**

Müzik odasındaki işimizi bitirdikten sonra, E ile üzerinde C yazan kapının önüne geliyoruz. Bu kapıyı **UNLOCK DOOR WITH KEY IN C** ve **OPEN DOOR** komutlarıyla açıp, S diyerek içeri girebiliriz. Bu odada, **CARD SHOE** ve **COAT HANGER** gibi sonradan çok işimize yarayacak araçlar yeralıyor. Ayrıca buradaki Overall'u *(tulum)* da birazdan kullanacağız. Bunları aldıktan *(GET CARD SHOE, GET COAT HANGER ve GET OVERALL)* sonra, Long Hall'a gidip **UNLOCK TINY DOOR WITH KEY IN** G komutunu verin. Şimdilik bu kapıdan içeri giremiyoruz, ancak oyunun sonraki aşamasında buraya döneceğiz. Biz bunları yaparken, tavşan bir kez daha ortaya çıkıyor ve odadan geçerken mavi yelpazesini ve eldivenlerini düşürüyor. Bunları **GET GLOVES AND FAN** komutuyla alalım. **OPEN FAN AND WAVE FAN** yapınca boyumuz küçülüyor ve tulumu giyebilecek ölçülere iniyoruz. **WEAR OVERALL** komutundan sonra birkaç kez Z ile bekleyince tavşan tekrar görünüyor ve bizi Mary Anne zannederek evinden pembe eldivenleri ve yelpazeyi bulup biran önce sarayda kendisine vermemizi istiyor. Bunun için bize evinin anahtarını *(FRONT DOOR KEY)* veriyor. Artık doğuya giderek harikalar diyarına ayak basabiliriz.

Harikalar diyarında bizi ilk karşılayan kart kupa valesi oluyor. Eğer pekmez turtasını çalıp kendisine verirsek, oyunu tamamlamamıza yardımcı olacağını söylüyor ve gidiyor. Burada

ayrıca bir dal parçasının üzerinde bir böcek var. **GET INSECT** deyince böcek kaçıyor, fakat bizim asıl işimize yarayacak şey dal parçası. Bunu **GET STICK** ile alarak E, N, W ile Palace Grounds'a gelin. Burada bahçe eldivenlerini bulacaksınız. Bunları **GET GARDENING GLOVES** komutuyla alın ve E, S, E ile tavşanın evinin önüne gelin. **OPEN GATE** ile bahçe kapısının açın. N ile içeri girdiğinizde, ön bahçede bir mandal ve çamaşır ipi bulacaksınız. **GET PEG, UNTIE WASHING LINE, GET WASHING LINE** komutları ile bu ikisini alın. Kapıyı **UNLOCK FRONT DOOR WITH FRONT DOOR KEY, OPEN DOOR** komutlarıyla açıp N ile içeri girin. Tekrar N ile mutfağa geleceğiz. Buradaki yumurtayı ve bardağı **GET BREAKFAST EGG, OPEN CUPBOARD, GET CUP** komutlarıyla alıp **OPEN BACK DOOR. N.** E komutlarıyla kapıyı açarak arka bahçeve geçin. Askıvı. buradaki mengeneye **PUT HANGER INTO VICE** komu tuyla koyun. **PULL HANGER** ile, askının kanca gibi olan kısmı düzleşiyor. **OPEN VICE** ile mengeneyi açıp askıyı alabilirsiniz. Şimdi W, S, S ile hole gelip, **UP** ile üst kata çıkın. Saati **OPEN CLOCK** ile açınca, içinde karo altılısını buluyoruz. **GET CARD** ile bu kartı alın. Burada, ayrıca **GET RIGHT HAND POUCH** ile sağ keseyi almayı unutmayın.

Tavşanın yatak odasına girmek için gerekli anahtar kapının öbür tarafında olduğundan, bir hile yapmamız gerekiyor. **PUT SHEET UNDER THE DOOR** ile nota kağıdını kapının altına koyup, **PUSH HANGER INTO THE KEYHOLE** ile anahtarı askının düzleştirdiğimiz tarafı ile itekliyerek arkadan kağıdın üzerine düşürelim. **PULL SHEET** ile kağıdı çekip **GET BEDROOM DOOR KEY** komutu ile anahtarı elde ediyoruz. **UNLOCK BEDROOM DOOR WITH BEDROOM DOOR KEY** komutundan sonra, N yazarak tavşanın yatak odasına girebiliriz. Burada tavşanın bizden istediklerini hemen **GET PINK FAN, OPEN CHEST OF DRAWERS, EXAMINE CHEST OF DRAWERS, GET PAIR OF PINK GLOVES** ile ve bunun yanında sonradan işimize yarayacak quartz şişeyi **GET QUARTZ BOTTLE** ile alalım. Tavşanın evinde işimiz bu kadar. Şimdi saraya girmek için gerekli pass'ı bulmak üzere, Düşes'in evine doğru yola çıkalım.

Düşes'in evine gitmek için, tavşanın evinin bahçesinden itibaren şu yön komutları verin: S, **SE, SE,** NE, NW, NE. Bu arada bahçe tırmığını **GET GARDENING FORK** ile alın. **NE, N** ile **OPEN DOOR,** E ile evin misafir odasına geliyoruz. Buradaki karo ikilisini almak için **GET GAZETTE, GET CARD, DROP GAZETTE** yazmak yeterli. Ayrıca **GET THE GLASSES CASE** ile lens çantasını alın ve **UP,** E ile düşesin yatak odasına gelin. **LOOK UNDER BED** ile bulduğunuz bir çift terliği **DROP SHOES, WEAR SLIPPERS, GET SHOES** ile ayağınıza geçirdikten sonra, evde daha güvenli bir şekilde dolaşabilirsiniz. W, S ile ahçının yatak odasına gelin. **WEAR BLUE GLOVES** ile mavi eldivenleri giyin ve karabiber kokusuna karşı **WEAR PEG ON NOSE** ile mandalı burnunuza takın. E ile asansörün içine girip **PULL ROPE** ile aşağı inebilirsiniz. Mavi eldivenler bu arada parçalanacak, ama henüz bahçe eldivenlerini kullanmadık. Şimdi W ile gizlice mutfağa girelim. Burada çok dikkatli olmalıyız, çünkü yanlış bir komutta görülebilir ve kafamıza bir tabak yiyerek uyanıp, oyuna veda edebiliriz. Bu nedenle aşağıdaki komutları aynen yazın:

GET CARVING KNIFE, OPEN CUPBOARD, GET CREAM, GET JUG, CLOSE CUPBOARD, GET GLASS KEY, E.

Asansörün içinde **WEAR PAIR OF GARDENING GLOVES, PULL ROPE** yaparak ahçının odasına geri dönelim. W, N, D, E ile geldiğimiz yemek odasında **UNLOCK GLASS CABINET WITH GLASS KEY, OPEN CABINET** ve **GET PASS** ile pass'ı da bulduktan sonra saraya gidebiliriz. Ancak önce haritadan üzerine klikleyerek *(sağ mouse - GO TO)* tavşanın arka bahçesine gidelim. Buradaki yığını **SEARCH HEAP WITH FORK** ile araştıracak olursak, bir kart daha ortaya çıkıyor. **GET CARD** ile karo sekizlisini alıp saraya doğru gidebiliriz. S, S, S, S, W, N, N ile bir içinde şerbet olan bir havuza geleceğiz. Havuzun üzeri şerbet buharı ile kaplı ve bardağı **PUT CUP IN MIST** diyerek buharın içine koyunca şerbetten almış oluyoruz. Bu arada nöbetçiler geliyor, ancak bize birşey yapmadan gidiyorlar. Şimdi N ile sarayın doğu kapısına **SHOW PASS TO GUARD** ile pass'ı nöbetçi ye gösterelim. Nöbetçiyi geçtikten hemen sonra, tavşan karşımıza çıkıyor ve **GIVE FAN AND PINK GLOVES TO RABBIT** ile biz den istediklerini tavşana verince, o da bize bir resim fırçası vererek ortadan kayboluyor. W ile batıya gidince ana salona geliyoruz. Bura-

daki kancayı **GET HOOK** ile alın. Tekrar W ile batıya gelip S ile konservatuvara geçelim. Burada cam paneli hareket ettiren vincin kolunu **TURN HANDLE CLOCKWISE** diye ters tarafa çevirecek olursak, kol elimizde kalıyor ve puan kazanıyoruz. Bu arada puanımız henüz 94. N, N, W ile geldiğimiz mutfakta bulduğumuz et parçasını hemen **GET PIECE OF STEAK** yazarak alalım. Bu esnada Ahçıbaşı elinde bir kağıt sallıyor. **ASK CHEF ABOUT PAPER** dediğimizde, Kraliçe'nin ahçıdan pekmez turtası yapması istediğini fakat elinde malzeme olmadığını öğreniyoruz. Tabii bu malzeleri toplayacak olan bizden başkası değil.

Mutfaktan çıktıktan sonra, sarayda dolaşmaya devam ediyoruz. E, S, E, E ile doğu kapıya gelip nöbetçilerin odasının kapısını **OPEN GUARD DOOR** ile açalım. E ile içeri girip oyunun başında yapraklar arasında bulduğumuz anahtarla 10 numaralı kutuyu açalım: **UNLOCK 10 LOCKER WITH 10 KEY, OPEN 10 LOCKER.** İçinden 3 numaralı anahtar çıkacak. O zaman, **GET NUMBER 3 KEY, UNLOCK 3 LOCKER WITH 3 KEY, OPEN 3 LOCKER** diyelim. Bu kez 3 numaralı kutudan karo yedilisi ve 7 numaralı anahtar çıkacak. Bunları da **GET NUMBER 7 KEY ve GET CARD** ile alıp son kez **UNLOCK 7 LOCKER WITH 7 KEY, OPEN 7 LOCKER** yaparak botları bulalım ve **GET BOOTS** ile alalım.

Şimdi W, U, E ile üst kata çıkıp banyoya gidelim. Buradaki dolabı **OPEN CABINET** komutu ile açıp, içinden büyük merceği ve tırnak cilası çıkarıcısını **GET LARGE LENS** ve **GET NAIL VARNISH REMOVER** komutlarıyla alalım..W, **UP** ile teleskopun bulunduğu odaya gelip, burada duran karo dörtlüsünü **GET CARD** ile alalım. İçinde küçük merceğin bulunduğu çantayı **DROP GLASSES CASE** ve büyük merceği **DROP LARGE LENS** ile burada bırakıp D, W ile Kraliçe'nin yatak odasına gelelim. Burada **OPEN QUEENSIDE DRAWER, EXAMINE QUEENSIDE DRAWER** ile tahta bir anahtar buluyoruz. Bunu **GET KEY** ile alıp gitmeden önce, **GET CARD** ile karo kızını da alabiliriz. E, D ile girişe gelip şu komutları da verdikten sonra saraydan ayrılacağız: **DROP BOOTS, DROP GAZETTES, DROP SLIPPERS, TAKE OFF GARDENING GLOVES, WEAR SHOES.**

Saraydan ayrıldıktan sonra, 4 kez güneye *(S, S, S, S)* ilerleyeceğiz. Geldiğimiz yerde at kestanesi ağacı üzerinde Cheshire kedisi gizleniyor ve biz **PUT CREAM INTO THE SAUCER** yapınca, bu en sevdiği yiyeceğin üzerine atlıyor. Gittiğinde tabakta biraz şeker kalıyor. Bu şekeri ve burada bulunan sol para kesesini **GET SUGAR ve GET LEFT HAND POUCH** komutlarıyla alıyoruz. Buradan S, S, W, W ile bir başka şeker yaratığın bulunduğu bir yere geliyoruz. **THROW STICK** ile sopayı nehre doğru fırlatınca, köpek sopanın peşinden gidiyor; fakat geri döndüğünde ağzında sopa yerine gümüş bir anahtar olduğunu görüyoruz. Bu anahtarı almak için önce **GIVE STEAK TO PUPPY** komutunu verip köpeği ödüllendiriyoruz. **GET KEY** ile anahtarı aldıktan sonra gideceğimiz yer, dev mantar. Yolu söyle tarif edelim *(isteyenler haritadan klikleyerek ilerleyebilirler tabii):* E, E, N, N, NE, NE, **SE, SE,** NE, **SE, SE,** S.

Dev mantarın üzerindeki tırtıl, tam bir nargile düşkünü. Biz de ona nargilesi için şerbet

verince, mantardan parça almamıza izin veriyor. **GIVE CUP TO CATERPILLAR** ile tırtıl'dan kurtulup Düşes'in evindeki mutfaktan aldığımız bıçakla mantarı yontabiliriz. Mantarın sol tarafı büyümeyi, sağ tarafı ise küçülmeyi sağlıyor. Sol taraftan kestiğimiz parçalan sol kesede, sağ taraftan kestiklerimizi ise sağ kesede toplayacağız. Önce sol tarafı keselim: **CUT LEFT SIDE WITH KNIFE, PUT CHUNK INTO THE LEFT HAND POUCH** *(dikkat, bu işlem 3 kez yapılacak ve her kesimde bıçak biraz daha körleşiyor).* Daha sonra da **CUT RIGHT SIDE WITH KNIFE, PUT CHUNK INTO RIGHT HAND POUCH** komutunu 3 kez verin. Bu işi de tamamlayınca N, NE, NW ile üzerinde zayıf bir tuğlanın bulunduğu duvara gelin. Tuğlayı bıçakla **MOVE BRICK WITH KNIFE** diye oynatmaya kalkınca tuğla yerinden çıkıyor ve tuğlanın yerinde bir kartın olduğunu görüyoruz. Ancak tam bu kartı **GET CARD** ile alacağımız anda, bir rüzgar esiyor ve kart duvarın öteki tarafına uçuyor. Neyse, biz de zaten şimdi oraya gidecektik. **SE** ile ceviz ağacının bulunduğu yere gelip **UP** ile ağaca tırmanalım. Yukarıda bir ağaç evi buluyoruz. Burada bir kapı var ve **OPEN TREE HOUSE DOOR** ile bu kapıyı açıyoruz. W ile ağacın öbür kısmındaki dalın üzerine geliyoruz. Buraya **TIE WASHING LINE TO LIMB** ile çamaşır ipini bağlıyoruz Ve D ile aşağı inip **DROP ROPE** ile ipi bırakıyoruz. Karo dokuzlusunu **GET CARD** diyerek aldıktan sonra, yerdeki kapağı açmanın bir yolunu bulmalıyız. **EXAMINE WOODEN TRAPDOOR** diyerek kapağı incelediğimizde, üzerinde bir boşluk olduğunu görüyoruz. Kafayı çalıştırıp yanımızdaki kancayı **PUT HOOK IN SMALL HOLE** diye boşluğa soktuğumuzda, kanca holde birşeyi yakalıyor ve **PULL HOOK** dediğimizde de kapak açılıyor. D ve N deyince, kilere geliyoruz. Buradaki yeşil şişeyi ve saraydaki mutfağa girişi engelleyen tahtayı **GET GREEN BOTTLE ve GET WEDGE** ile alıyoruz. Şimdi istersek buradaki kapıyı açarak saraya gidebiliriz, fakat S, U ile bahçeye geri dönüp harita üzerine klikleyerek, Düşes'in evine giderken önünden geçtiğimiz kuyunun buluduğu yere geliyoruz.

Bu kuyuda su yerine pekmez var. Buradaki ipi **GET WELL ROPE** ile alıp daha önce Düşes'in evinden aldığımız testiyi buna **TIE WELL ROPE TO JUG** komutuyla bağlıyoruz. Daha sonra **TIE WINCH HANDLE TO WINCH** komutunu verip, testiyi **DROP JUG** ve **TURN HANDLE CLOCKWISE** ile kuyu nun içine bırakıyoruz. **TURN HANDLE ANTICLOCKWISE** ile de testiyi geri çekiyoruz. **GET JUG, UNTIE ROPE FROM JUG, DROP ROPE** ile, pekmez dolu testiyi alıp çılgın şapkacının çay partisine gidebiliriz.

NE, NW, W, **SW, SW,** E ile, eski bir kunduz yuvasına ulaşıyoruz. Yine bir kapakla karşılaşıyoruz, fakat **OPEN HATCH** deyince kolaylıkla açılıyor ve kendimizi lavabonun altında buluveriyoruz. Burada işimize yarayacak birşey mevcut. **OPEN TUB** ile yayık içinden çıkan domuz yağını **GET LARD** ile alalım. **OPEN DOOR** ile dolabın kapısını açıp E ile mutfağa geçelim. Buradaki çay kutusunu da **GET TEA CHEST** ile alalım. S ile kahvaltı odasına geçtiğimizde alacağımız şey, üzerinde ekmek kırıkları olan peçete. Ancak peçeteyi olduğu gibi almaya kalkarsak ekmek kırıkları yere dökülüyor ve pekmez turtasının malzemelerinden birini kaybetmiş oluyoruz. Bunun yerine **FOLD NAPKIN** diyerek peçeteyi bükerek almak gerekli. E diyerek geldiğimiz şapka odasında ise işimize yarayan tek şey, bez torba. **GET CANVAS SACK, W, OPEN FRONT DOOR,** S, **W** komutlarıyla partiye geliyoruz.

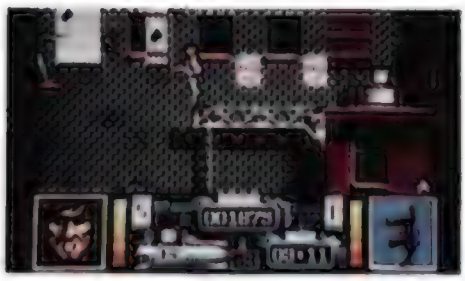
Burada yapacağımız şey, çaydanlığın içindeki farenin altında bulunan karo onlusunu almak. Bu kartı almak diğerlerine göre biraz daha zor, çünkü iyice küçülerek çaydanlığın içine girmeli ve farenin altından kartı almayı başarmalıyız. Bunu şu komutlarla başarabilirsiniz: **CLIMB TO TABLE, EAT CHUNK FROM RIGHT HAND POUCH, GET ONTO THE TEAPOT, EAT CHUNK FROM RIGHT HAND POUCH, ENTER TEAPOT, SAY DORMOUSE, GET CARD, LEAVE TEAPOT, Z, E.**

DEVAM EDECEK

NAVY SEALS

POLAT YARIŞÇI

Amerika'da bir film yapılıp çok tutulduğunda, mutlaka o filmin oyunu yapılır, örnek mi? **Back To The Future** serisi, **Indiana Jones, Red Heat, Neverending Story** ve daha niceleri. Tabii durum böyle olunca film haklarını hemen satın alan **OCEAN** da kısa bir süre içerisinde o filmin oyununu piyasaya sürüyor, işte şimdi tanıtacağımız oyun olan **Navy Seals** da, aslında bir film ve birkaç ay önce Amerika'da sinemalarda oynayıp daha sonra videolara geçti. Ayrıca kulağımıza gelen bilgilere göre, **Navy Seals,** oldukça güzel bir film inşallah çok yakında ülkemize de gelir. Filmde, donanma kuvvetlerinde görev yapan 5 askerin hikayesi anlatılıyor. Günün birinde donanmaya ait çok gizli bir silah, yabancılar tarafından kaçırılıyor ve onları bulup yok etme görevi, bu 5 askere veriliyor. Bundan sonra askerlerin kabus dolu maceraları da başlamış oluyor.



Evet, siz oyunda bu 5 askeri birden temsil ediyorsunuz ve geçmeniz gereken tam sekiz level var. Oyun tamamen arcade ve siz çeşitli yerlere konmuş Amerikan bayraklı sandıkları bulup onların üstüne saatli bombanızı koymanız gerek. Ayrıca bir de zaman var; eğer bu zaman içerisinde görevi tamamlayamazsanız, oyun bitiyor. Oyunda karşınıza birçok düşman çıkıyor; bu düşmanlardan biri sizi vurursa, bir adamınız gitmiş oluyor ve hemen öbür adamla göreve başlıyorsunuz. Beş adamınızda öldüğü zaman oyun bitiyor ve tekrar oynayıp oynamayacağınızı soruyor. Oyunda, adamımızın hareketleri çok güzel yapılmış. Mesela asılı bir tahta parçasında ilerleyebiliyor veya dar yerlerden sürünerek geçebiliyor. Herhangi bir sandığın yanına geldiğinizde, adam otomatik olarak bombalı saati o sandığın üzerine bırakıyor yani sizin tek yapıcağınız şey sandığın yanına gelmek ve vurulmamak ayrıca sizin de kullandığınız çeşitli silahlar var ve bunlar da çeşitli yerlerde kullanılıyor. Kullandığınız her silahtan bir miktar enerji gitmiş oluyor. Şimdi bu silahlara bir göz atalım.

Bombalı silah: Bu, oyun içinde işinize en çok yarayacak olan silahtır. Bu silahla bir kere ateş ettiğinizde, namludan çıkan bir kurşun bomba etkisi yapıyor ve bombaya yakın olanlar öbür dünyayı boyluyorlar. Bir de çeşitli yerlerde, üzerinde weapon yazan sandıklar var; bunları vurduğunuzda içlerinden işinize yarayacak silahlar çıkıyor. Ayrıca sarı sandıkların bir kısmında da silahlar mevcut, bu sandıkları gördüğünüz her yerde vurun.

Normal silah: Bu silah, normal olarak tek tek kurşun atar; ancak bunun menzili daha uzun. Oyun içinde bu silaha pek ihtiyacınız olmayacak ama, kullanmak size kalmış ayrıca bunun enerjisi daha çok.

Ateşli bazuka: Bu silah da en etkili silahlar arasında. Bununla ateş ettiğinizde, belli bir yere kadar ateş püskürtüyor ve karşısına kim çıkarsa kızarıp kül oluyor. Oyun içerisinde bu silahı sık sık kullanın; özellikle bir yerden başka bir yere atlarken elinizde bu silah olsun, çünkü atladığınız yerde karşınıza aniden bir düşman çıkabiliyor.

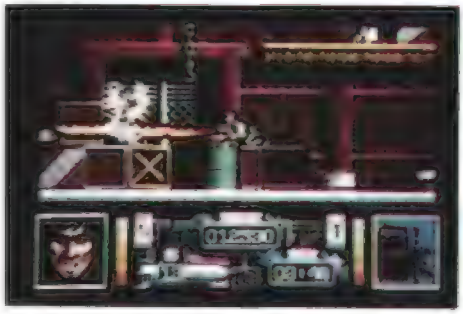
Oyundaki düşmanlarınız sizi gördükleri zaman ateş ediyorlar. Bunlardan bazıları ayakta ateş ederken, bazıları da eğilerek ateş ediyorlar. Böyle durumlarda çok dikkatli olun, çünkü üstünüze gelen kurşundan sadece atlayarak geçebiliyorsunuz ve atlarken iyi zamanlama yapmalısınız, aksi takdirde çok çabuk ölebilirsiniz. Şimdi ben size oyundaki bölümleri kısa kısa açıklayacağım ve yapmanız gereken şeyleri söyleyeceğim bundan sonrasını da siz yapacaksınız. Eee, donanmada asker olmak o kadar kolay bir şey değil. Evet buyrun şimdi, Halil ibrahim sofrasına.

Level 1: Burası oyunun ilk kısmı olduğu için pek fazla zorlanmayacaksınız. Burada toplam sekiz sandığa saatli bomba koyacaksınız. Sandıklar birbirinden bağımsız sekiz yerde bulunuyor. Önce gidebildiğiniz kadar sağa gidin ve yoldaki bütün sandıkları halledin, daha sonra yukarıya şıkın ve kalanları da temizleyin. Yalnız dikkat edin, bazı sandıkları düşmanlar koruyor; ayrıca bazı yerlerden atlarken dikkatli davranın. Bu level da fazla zorlanacağınızı tahmin etmiyorum.

Level 2: Burası katlar şeklinde düzenlenmiş ve toplam yirmi sandığı yok etmelisiniz. Burayı sistematik bir şekilde oynamalısınız; çünkü tam ortada bir asansör var ve belli aralıklarla katlar arasında inip çıkıyor ayrıca tam ortasında da bir merdiven var. Şimdi burada iki seçeneğiniz var; ya uslu uslu asansörü bekleyip yukarı çıkacaksınız ya da hayatınızı tehlikeye atıp ortadaki merdivenden çıkacaksınız. Burada yapmanız gereken önce alt katlardaki sandıkları halletmek. Bulunduğunuz yerden karşı tarafa geçmek için sadece zıplayın; eğer zamandan kazanıp merdivenden yukarı çıkmak istiyorsanız, asansörün gelmesini ve tekrar yukarı çıkmasını bekleyin. Yok eğer **"Benim hayatım değerli arkadaş ben asansörü beklerim"** diyorsanız, asansörü de bekleyebilirsiniz. Burada her katta bir veya iki sandık var, onun için biraz dikkatli davranın.

Level 3: Oyunun en kolay yeri diyebilirim. Burada düz bir yerde ilerliyorsunuz ve sadece üç sandık yok etmelisiniz. Karşınıza aniden düşmanlar çıkabilir bu yüzden devamlı ateş ederek ilerleyin. Burada anlatılacak fazla bir şey yok, eminim bu bölümü çok rahat geçebilirsiniz.

Level 4: Burada, yok etmeniz gereken 13 sandık var ve oyun içinde en çok atlayıp zıplayacağınız yer burası. Burada fazla zorlanmayacaksınız ama, düşmanlarınız fazla ve her yerde var. Ayrıca siz daha düşmanı görmeden düşman size ateş edebiliyor. Onun için böyle durumlarda çok dikkatli olun.



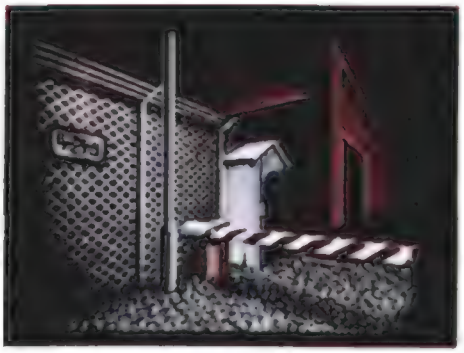
Level 5: İşte oyunun en zor yeri ve burada toplam 19 sandık yok edeceksiniz. Bir önceki level'da olduğu gibi, burada da çok atlayıp zıplayacaksınız ve düşmanlarınız burada da bir hayli fazla. Ayrıca sandıkların çoğunu düşmanlar koruyor. Burada ateşli bazukanızı kullanın ve atlayacağınız yerde düşman varsa, havada ateş etmeye başlayın. Burada çok dolaşacaksınız ve o kadar dolaştığınız halde, bir veya iki sandığı bulamadığınız zamanlar olacak. Böyle durumlarda, başladığınız yere dönün ve yavaş yavaş tekrar ilerlemeye başlayın o zaman o sandıklarıda bulabilirsiniz. Burada çok dikkatli olmanızı öneririm.

Level 6: Burası da çok dikkat ve sabır isteyen bir yer, ama beşinci level kadar zor değil. Burada düz bir yerde ilerliyorsunuz ve toplam 4 sandık yok etmelisiniz. Burada sadece bir yerde dikkatli olmalısınız, o da başlarken biraz ilerlediğinizde artık zıplamanız gerek. Zıplayacağınız yer de bir hayli mesafeli, bir bu yüzden atlarken koşarak atlayın ve dikkatli olun atladığınız yerde bir düşman olabilir. Sandıkların başındaki düşmanları da öldürdükten sonra, bölümü geçebilirsiniz.

Level 7: Buraya başlamadan önce, haritada gösterilen yere gitmelisiniz. Bu da düz bir yol ve sandık yok; sadece karşınıza çıkan adamları öldürmelisiniz. Yalnız burada, önden arkadan çok düşman çıkıyor ve bir ara sizi iyice sıkıştırıyorlar. Bu yüzden benim size tavsiyem, ateşli bazukanızı kullanın ve silahın enerjisi bitince bomba atan silahınızı kullanın. Burası da basit sayılır, ama biraz dikkatle.

Level 8: Nihayet oyunun son level'ı ve burada toplam 29 sandığı yok etmelisiniz, ama bu sizin gözünüzü o kadar korkutmasın; çünkü burası ilk level kadar basit sayılır. Burada yazacaklarımı uygularsanız, oyunu rahatlıkla bitirebilirsiniz. Bu level'a başlarken, once sola doğru gidin ve önünüze gelen düşmanları öldürün. Bu arada yoldaki sandıklarada dikkat edin ve hiç birini kaçırmayın. Yolun sonuna geldiğinizde, artık gidecek yeriniz kalmıyor ve adamımızın atlayamayacağı bir yer çıkıyor ve onun arkasında da bir sandık var. Bu sandığı almak için önce tek kurşun atan silahınızı çıkarın *(1 tuşuna basın)* sonra eğilin ve önünüzdeki sandıklara ateş etmeye başlayın. Ateş ettiğiniz sandıklardan silah çıkacak ve sizin geçeceğiniz bir aralık oluşacaktır. Siz de eğilin ve oradaki sandığa da saat koyduktan sonra, tekrar sağa doğru gitmeye başlayın. Yolun sonuna geldiğinizde, bir merdiven var. Buradan çıkın ve tekrar sola doğru ilerleyin biraz ilerledikten sonra yol bitecektir. Bundan sonra yukarı doğru atlayın ve dümdüz sağa doğru ateş ederek ilerleyin. Siz ilerlerken buradaki bütün sadıklara da saat koymuş olacaksınız ve son sandığa da saati koyduktan sonra, nihayet oyunu bitirmiş olacaksınız. Oyunu bitirdikten sonra, bilgisayar sizi kutluyor ve isminizi yazmanızı istiyor. Bundan sonra oyun tekrar başlıyor.

işte böylece zor bir oyunu daha bitirmiş olduk. Oyunda silah değiştirmek için, 1 ile 4 arasında bir tuşa basın. Böylece silahınız değişecektir. Ayrıca F1 tuşu, canınız sıkılırsa level atlamaya yarar. F2 ise, oyundan çıkmaya yarar. Oyunda ekran dizilişi ise şöyle: Solda sizin temsil ettiğiniz adamın resmi var. Oyuna ilk başladığınızda, önce beşinci adamı yönetiyorsunuz. Öldüğünüz zaman, dördüncü adama geçiyorsunuz ve böylece gidiyor. Resmin yanında ise, adamın enerjisi var.Onun yanında ise, kaç tane sandığın yok edileceği yazılı. Ortada ise, yaptığınız score; altında zaman ve üstünde hangi level'da bulunduğunuz yazılı. En sağda ise, o anda kullandığınız silahın resmi, hemen yanında o silahın enerjisi var.



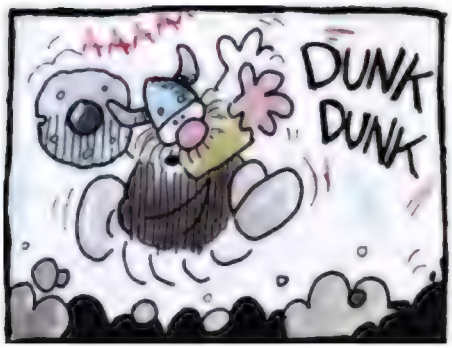
Evet, herşeyiyle **Navy Seals** bu kadar. İyi oyunlardan tanıdığımız Ocean, gene iyi bir iş yapmış ve güzel bir oyun ortaya çıkarmış. Grafikler her zamanki gibi güzel, sesler ise yeterli ve şirin. Oyunun bazı komik tarafları da var; mesela ateşli bazukayla bir adamı öldürdüğünüzde, o adam çok komik bir şekilde külleri yere dökülerek ölüyor; bu da oyuna ayrı bir espri katıyor. İyi bir oyun, iyi bir kurgu: bol zamanınız varsa ve bolca adam öldürmek istiyorsanız, en yakın bilgisayarcıdan **Navy Seals'ı** alın. Ben, her ay buradayım efendim beklerim HOŞCAKALIN.

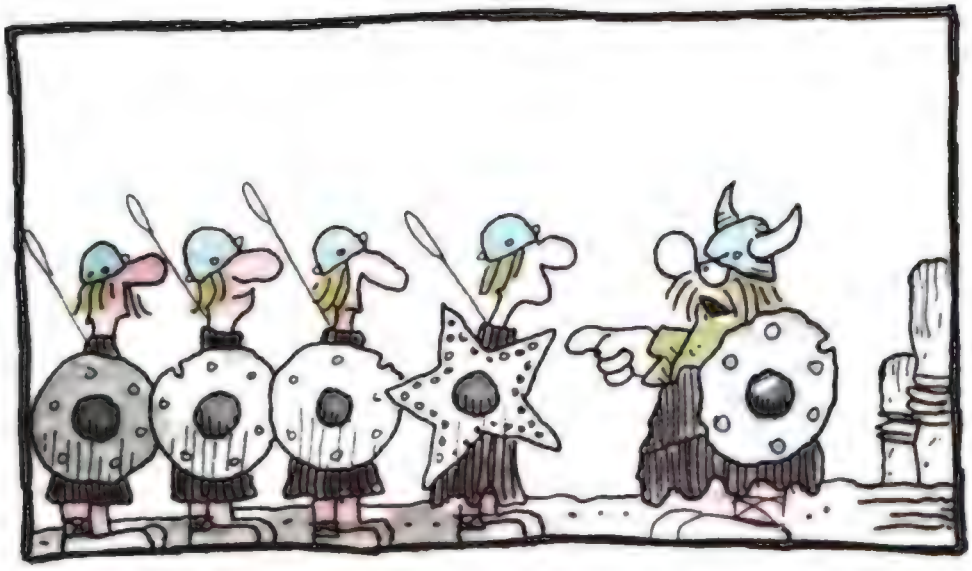
GRAFİK:
%90
SES:
%75
OYNANABİLİRLİK:
%65
GENEL:
85

GÖKMEN BAYIN

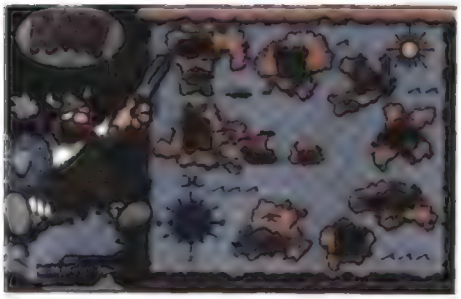
Herkese merhaba.. Bu ay, tarihe isimlerini dev harflerle yazdırmış olan bir milletten bahsedeceğiz. Şöyle bir düşünün. İki yüzyıl boyunca Avrupa'da bir şiddet kasırgası estirmiş, nice hükümdarlar devirip nicelerinin gemilerini batırmış bir topluluktan bahsediyoruz. Evet.. Sizin de tahmin ettiğiniz gibi, bu ay dergimizin sayfalarında Vikingleri konuk.ediyoruz. 9. yüzyıldan 11. yüzyıla kadar İskandinav ülkelerine damgasını vuran bu topluluk, kendilerine 'deniz savaşçıları' anlamına gelen **VIKING** diyorlardı, işin entresan tarafı, Vikinglerin tarihe apansız bir şekilde çıkmış olmaları. Çünkü o tarihe kadar en küçük bir Viking harekatı bile tarihe geçmemiş. Nice yıllar sonra **SAGA** denen destanlar sayesinde, bu topluluk hakkında bilgi edinilmeye başlanmış.- Bu destanlardan öğrenildiğine göre, o zamana kadar yapılan gemilerin en gelişmişleri Vikinglerde bulunuyormuş. Bu cesur topluluk, o güne kadar kimsenin cesaret edemediği Büyük Okyanusa açılma olayını gerçekleştirmiş. Ayrıca geliştirdikleri denizcilik yöntemlerini kullanarak, Kanada kıyılarına kadar ulaşabilmişler. Bu topluluğun en ilginç yönlerinden biri de, kitaplarda bile bahsi geçen cenaze törenleriydi.Bu törenlerde, ölen kişi düz bir yere yatırılır ve yanı başında sevdiği canlılarla birlikte eşlerinden biri boğazlanırdı. Daha sonra ikinci evleri olarak kabul ettikleri denize bırakılırdı. Tarihçiler bu tür olayları göz önüne alarak Vikingleri oldukça sert bir topluluk olarak

işlemişlerdir. Yüzyıllar geçtikten sonra Avrupalılar, bu topluluğu yeteri kadar kişinin tanımadığını düşünerek bir tanıtım programına giriştiler. Ancak önlerindeki en büyük sorun, böylesine sert ve hırçın bir topluluğu nasıl tanıtacaklarıydı. Bunun da çözümünü bulmak fazla zaman almadı. Ülkemizde de gösterilen Vikingler adlı çizgi film, imdada yetişti. Buradaki karakterlerin sevimliliği ve canlılığı insanların kafalarındaki bazı farklı imajları silip atmıştı. Bunun yanında çizgi roman kahramanları da yaratılmaya başlandı. Bunların içinde ülkemizde de bilinen **HAGAR** en tutulanı oldu. En nihayet Hagar oyun haline getirildi ve Amiga versiyonu yakın bir zamanda piyasaya sürüldü. **Bear yogi, Micky Mouse, Tom And Jerry** gibi karakterlerin oyunlarından sonra böyle bir oyunun çıkması, aslında hiçbirimizde hayret uyandırmadı. Çünkü oyun firmaları son zamanlarda dünyaca ünlü kahramanları kullanarak oyun yapma eğilimine biraz fazlaca düşmeye başladılar. Oyunun gerek ses, gerek grafik üstünüğünün fazla olması hemen dikkati çekiyor. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan ve oldukça sevilen Prehistoric'i ilk etapta hatırlatan bir özelliğe sahip olan Hagar, **KING SOFTWARE** tarafından üretilmiş. Oyunu yüklemeye başlar başlamaz, o sevimli kaskı ve kılıcıyla Hagar'ı tanıma fırsatı bulacaksınız. Daha sonra önünüze bir harita gelecektir. Burada toplam sekiz ada ve bir gemi göreceksiniz. Oyunun ilk





rolümü olduğundan, sadece en soldaki şatolu adaya gitmek zorundasınız. Geminiz oraya geldiğinde. Hagar'ın eşi size bir takım öğütlerde bulunacaktır. Siz de kafanızı sallayarak bunlara **OK** diyeceksiniz. İkinci diskete geçtiğinizde, oyuna girmiş olacaksınız. Oyuna başlarken beş hakka sahipsiniz. Ekranın solunda farklı silahlar hemen dikkatinizi çekecektir. Bunları sırasıyla F5'ten **F10** a kadar olan tuşlardan



kulllanabilirsiniz. Yalnız bu silahları çok sıkıştığınızı hissettiğiniz an kullanın. Çünkü ilerleyen bölümlerde bunlara daha çok ihtiyacınız olacak. Şimdi isterseniz, yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. Önünüze rakiplerinizin yanında çeşitli anahtarlar ve şekiller çıkacaktır. Bunları toplamayı sakın ihmal etmeyin. Ekranın altındaki kılıcın uzunluğu, öcünüzü ifade edecektir. Karşınıza çıkan rakiplerinizi, birkaç kılıç darbesiyle öldürebiliyorsunuz. Ama bunu yaparken mesafeçok iyi ayarlamanız gerekiyor. Önce ya da sonra davranmak size bir şey kazandırmayacaktır. Sizin ölümünüz de oldukça espirili bir şekilde yapılmış. Yerden yürüyen yaratıklara ye dikitlere çok dikkat etmeniz gerekiyor. Özellikle bir yerden başka bir yere atladığınızda, yeri görememeniz size dezavantaj getiriyor. Biraz daha ilerlediğinizde, **SHOP** yazan bir dükkan göreceksiniz. Space'e bastığınızda, adamınızın içeriye girdiğini göreceksiniz. Joystick'i sağa/sola çevirdiğinizde oturan adamın elinde tuttuğu çarkı sağa sola çevirdiğini göreceksiniz. Herbir silahın üstünde değeri yazmakta. Sizin topladığınız nesnelere göre aldığınız puan neye yetiyorsa onu alabiliyorsunuz. O değerden fazlasını almanız mümkün olmuyor. Bu dükkana girmek için belli bir puana sahip olmak gerektiğini de hemen hatırlatalım. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bu tür SHOP'lara rastlayacaksınız. Ama alışveriş yapmak için mutlaka belli bir puana sahip olmanız gerekiyor.

HAGAR bir çizgi kahramanının günümüzdeki oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki animasyonlar son derece başarılı. Oyunu tamamladığınızda, eşinizin sizi

evden çıkardığını göreceksiniz. Özellikle bu sahnelerdeki Animasyonlar oldukça, etkileyici. Grafiklerdeki renkler bir hayli başarılı. Ses efektlerinin de değişik olması oyunu pozitifleştiren olumlu özelliklerden. Hagar'ın boşluklardan atlarken oldukça uzun yol alabilmesi, oyunun oynanabilirliğini arttırmış. Bu tür oyunlarda bu özelliğin az kullanılması, doğrusu insanı çileden çıkarıyor. Eğer geçen aylarda Prehistoric'i severek oynadıysanız, ondan da güzel Hagar'a bayılacaksınız. Gelecek ay, yine süper oyunlarla karşınızda olacağız. Bizi izlemeye devam edin..!

GRAFİK	% 80
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

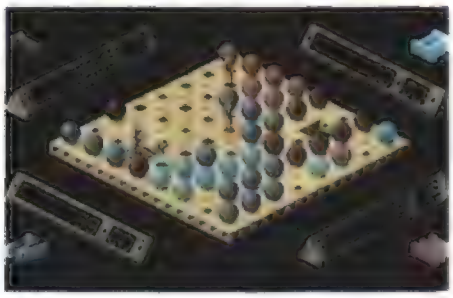
BALLGAME

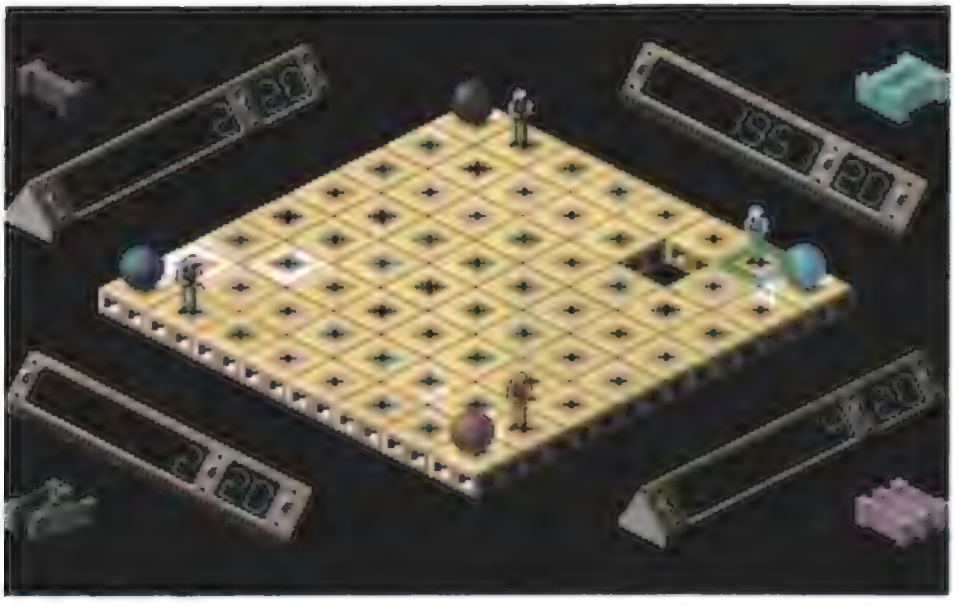
MURAT ŞENYÜZ

Şöyle birkaç arkadaş yanyana geldiniz ve geçtiniz Amiga'nızın başına. Artık hepinizin birlikte oynayabileceği doğru dürüst bir oyun bulamama gibi bir sorununuz olmayacak. Zira **Esprit Software Programs** şirketinin size sunduğu Ball Game, 4 kişiye kadar herkesin zevkle oynayacağı üstün bir beceri oyunu. Aslında oyunun üstünlüğü grafiklerinde veya ses efektlerinde değil. Oyunun konusu ve içeriği oldukça zevkli. Sanırım hemen herkes artık oyunlarda sadece grafik ve müzik değil, önemli ölçüde de konu ve oynanabilirlik arıyor. Ball game adlı bu oyun da, size önemli ölçüde oynanabilirlik, grafik ve elverdiği ölçüde de efekt sunuyor.

Oyunu bu kadar övdükten sonra, artık oyundaki amacınıza değinmek istiyorum. Aslında kelimelerle anlatıldığında oldukça basit görünüyor. Oyunda yapmanız gereken şey, tüm oyuncular arasında 64 karelik bir platformda en çok topu yaratmak. Tabii bunun bir takım kuralları ve hileleri var. İşin zevk veren tarafı da, sanırım bu hileler ve karşılıklı rekabet ortamı.

reler arasında, seçtiğiniz birine gitmek için sol mouse tuşuna basıyorsunuz. Gidebileceğiniz kareler falan diyorum da, aslında bunların neler olduğu gayet basit. Yatay ve dikey yönde 1 veya 2 kare ilerleyebiliyorsunuz. Çapraz gidiş yok. 1 kare ilerlediğinizde top oluşturabilirsiniz. Adamınız geldiği kareye sırtındaki hava çantası yardımıyla sizin renginizde bir balon bırakacaktır. Bu şekilde tüm platformu balonlarla doldurmalısınız.Ama 2 kare ilerlediğinizde top oluşturamazsınız. Bunun sebebi de sıçrayarak ilerlemenizdir. 2 kare gidebilmeniz için gerekli tek şart zıpladığınız karenin boş olmasıdır. Yani ister önünüzde bir oyuncu olsun, ister top olsun sizin için hiç farketmez. Önünüzde ne olursa olsun siz onun üzerinden zıplayarak gideceğiniz kareye ulaşırsınız. İşte oyunun zevkli tarafı da bu zıplamalar sanırım. Çünkü bu sıçrayışlar sayesinde başka renkteki balonları kendi renginize çevirebiliyorsunuz. Adamınızın sıçradığı karenin etrafında ne kadar balona varsa hepsini kendi rengine çevirir. İşte bu da size oyunda büyük avantaj sağlar. Balonları hem kendiniz üretip hem de bu şe-





Oyuna, kare şeklindeki platformun menüden seçtiğiniz herhangi bir köşesinden başlıyorsunuz. Tabii oyuna başlar başlamaz da amacınızı gerçekleştirmeye ve top üretmeye başlıyorsunuz. Bunun için mouse'un sağ tuşuna basarak gidebileceğiniz yerleri belirliyorsunuz. Gidebileceğiniz karelere başkalarınınkini de çalmayı başarırsanız oyunda oldukça üstünlük sağlayabilirsiniz.

Tabii bilgisayar size bu arada bir takım engellemeler de bulunacaktır. Ancak bu engellemeler tüm oyuncular geçerlidir. Örneğin zaman gibi. Yönettiğiniz adamı başka bir kareye göndermek için seçtiğiniz zorluk seviyesine göre size belli bir süreniz var. Bu süre dolduğunda hareket şansınızı kaybetmiş oluyorsunuz. Ama bazen bilerek bu süreyi geçirmeniz de mümkün Çünkü bazı zamanlarda sizin toplarınızı çalmak isteyen rakiplerinizden karenizi korumak için o kareyi terketmemeniz gerekebilir. İşte o zaman hareket etmemeyi top üretmeye tercih edebilirsiniz. Çünkü 1 top kazanırken 4-5 top kaybedebilirsiniz. Verilen bu süre ilk level için 20 saniyedir. Sonraki her level için 20 saniye daha süre verilmektedir. Yani zorluk arttıkça düşünme süreniz de artıyor. Zaman haricinde bir de platformdaki boş kareler var. Bu boşluklar sizin hareket kabiliyetinizi kısıtlıyor Ama merak etmeyin bu boşluklardan aşağı falan düşmüyorsunuz. Bunların dışında fazla önemli olmasa da otunu biraz etkileyen bir konu daha var. Platformun 3 boyutlu olması. Siz bu 3 boyutlu platforma çapraz olarak yukarıdan bakıyorsunuz. Bu ilk etapta pek etkili bir olay değil. Ama platformun üzeri yavaş yavaş balonlarla dolmaya başladığında biraz etkili oluyor. Oyunun tek eksikliği ise pause yani oyunu durdurma olmayışı. Anlayacağınız oyuna başladınızsa bitene kadar bırakmak yok.

Oyunun oynanışı ile ilgili olarak ışınlama konusu var. Eğer hareket edebileceğiniz herhangi bir kare kalmazsa sol mouse tuşu ile kendinizi hareket edebileceğiniz bir kareye ışınlayabiliyorsunuz. Aslında bu iş siz değil sizin yerinize bilgisayar yapıyor. Bu yüzden gideceğiniz kareyi seçme gibi bir özgürlüğünüz yok. Rastgele bir yere ışınlanıyorsunuz. Yalnız ışınlanmak öyle patavatsızca bir olay değil. Tüm oyun boyunca sadece 20 ışınlanma hakkınız var. Ayrıca oyunun 4 kişiye kadar oynanabileceğinden bahsettim. Hemen 4 kişi bir oyunu nasıl oynar diye düşünebilirsiniz. Bunun için ekstra joystick portuna falan gerek yok. Tuşlarla bu sorun halledilmiş. Tabii is teyen oyuncu joystick ile de oynayabilir. Ama en fazla iki oyuncu oynayabilir. Oyunun tuş kontrolü ise oldukça basit. **"SPACE"** tuşu ile gideceğiniz kareyi belirliyorsu64-

nuz.**"RETURN"** tuşu ile de o kareye gidiyorsunuz. Tabii her oyun gibi **BALL GAME**'inde oldukça detaylı bir menüsü var. Biraz da bu menüye değinelim.

F1 HUMANS: Oyunu bilgisayar haricinde kaç kişi oynayacaksanız bu seçenekten bunu ayarlıyorsunuz. En fazla 4 kişi.

F2 OPPONENTS: Bilgisayarın size rakip olarak çıkartmasını istediğiniz adam sayısını ayarlıyorsunuz.

F3 POSITIONS: Yönettiğiniz adamın hangi köşeden başlayacağını tayin ediyorsunuz. Bu menu seçeneğinden F5'e basarak ana menüye dönebilirsiniz.

F4 INPUTS: Yönetimin joystick, keyboard ya da mouse ile olacağını belirliyorsunuz. Yine F5'i ana menüye dönüş için kullanabilirsiniz.

F5 LEVEL: Oyunun zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Bilgisayara karşı oynadığınızda sizin için gerekli olacaktır. Oyunda 4 zorluk derecesi bulunuyor. Oyuna yeni başlayanlar hemen ilk level'i seçmelisiniz. Ayrıca oyunda belli bir seviyeye sahip olanlar da hemen en zor seviyelere atlamasınlar. Çünkü hayal kırıklığına uğrayıp tam bir hezimet yaşayabiliriler.

F6 TIMER: Oyundaki hareket etmek için verilen zamanı açıp kapatmaya yarar.

F7 **SFX:** Ses efektlerini açıp kapatıyorsunuz.

F8 DEMO: Oyunu bilgisayar kendi kendine oynayarak size demo yapar. Bu oyuna, ilk başlayanlar için yararlı olabilir. En azından oyunun oynanışı açısından size daha çok bilgi verir.

F9 START: Tüm ayarlamaları yaptıktan sonra artık oyuna başlamaya hazırsanız bu seçeneği klikleyin.

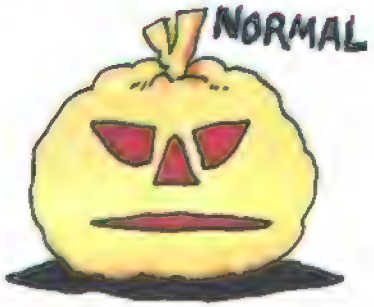
F10 LANGUAGE: Oyunun oynandığı dili ayarlıyorsunuz. Almanca, İngilizce ve Fransızca gibi temel dillerin yanında birkaç ilginç dilde seçenekler arasında mevcut.

Oyun esnasında ana menüye geçmek için ya da oyunu bitirmek için F10 tuşuna basmalısınız. Herşeyi ayarladınız ve oyuna başladınız hatta oyunu bitirdiniz. Şimdi sıra oyunu kimin kazandığına geldi. Yarattığınız ve ele geçirdiğiniz her balon size 2 puan kazandırıyor. Ancak bazı özel karelerdeki balonlar, 4 hatta 6 puan bile kazandırabiliyor. Balonlar tek tek sayılıp puanlama sonuçlandığında kazanan ortaya çıkıyor ve bilgisayar bile kazananı alkışlıyor. Ne de olsa bükemediğin eli öpeceksin. Sanırım bilgisayar da bu mantığı benimsemiş.

Artık hep beraber oynayacağınız, oldukça zevkli bir oyuna sahipsiniz. Geriye kalan, bu oyunda ustalaşıp rakiplerinizi kıvrak zekanızla ve edindiğiniz yeni stratejilerle çabukça yenmek. Aynı satrançta olduğu gibi **Ball Game'de** de oyuna başlamak için yaptığınız ilk hamle ve gidiş şekliniz çok önemli. Zamanla tek sıra balon yaratmak ya da toplu halde balonlar yaratıp ilerlemek arasında, kendinize başarılı bir strateji seçeceksiniz. Zafer sizin elinizde. Ancak size tavsiyem, balon yaratmaktan çok rakiplerinizin balonlarını çalmaya bakın. Böylece hem kendi balon sayınızı yükseltir, hem de rakiplerinizin balonlarını azaltmış olursunuz. Size bu zevkli ve rekabet dolu oyunda başarılı saatler diliyorum. Çünkü eminim ki **Ball Game,** saatlerce başından ayrılamayacağınız bir oyun olacak.

Hoşçakalın.

GRAFİK	%65
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%75



SHARKEY'S MOLL

GÖKMEN BAYIN

Amiga gibi müthiş bir bilgisayarı almış olmanın sevinci ile bilgisayarcıma koştuğum gün, dün gibi aklımda. Elimdeki disketlerin tümünü verip 'süper oyunlar istiyorum' demiştim. Disketlerimi full doldurup cebimde son kalanları da oraya bıraktıktan sonra, eve deliler gibi koşarak geri dönmüştüm. Şu anda tam olarak kaç disket olduğunu hatırlamıyorum ama, dönemine göre süper oyunları aldığım hâlâ aklımda. Aldığım oyunlardan birinin etkisi, bende o günden beri devam etmekte. O günden sonra belki binlerce oyun, disketlerimi eskitti. Bir çoğunun adını dahi bilmeden sadece oynadım.Ama o oyun öylesine hoşuma gitmişti ki, adını bugün bile unutamadım. O müthiş oyunun adı POW'du. Oyunun grafikleri gerçekten müthişti. Yeşilin her tonunun kullanılmış olması, insanı cezbeden bir özelliğe sahip olmasını sağlıyordu. Köprülerin uçurulması, hemşirelerin arasından düşmanların ayıklanıp vurulması, kelimenin tam anlamıyla mükemmeldi. Özellikle konunun ve oyunun oynanış tarzının bana çok değişik gelmesi, belki de aklımda kalmasına neden olmuştu. Daha sonraları da benzer konularda bir sürü oyun piyasaya çıktı. Bunlardan Operation Thunderbord bir hayli ilgi çekiciydi. Elimize son geçen oyunlardan Sharkey's Moll, aklımıza POW'u getirmesi bakımından hemen ilgimizi çekti. POW'da rakiplerinizi diğer canlılara zarar vermeden avlamak zorunda olduğunuzdan, biraz tedirgin oluyordunuz. Bu oyunda ise, herşey serbest. Hiçbir sınırlama yok. Gangasterleri canınızın istediği gibi avlıyorsunuz. Ve bunu yaparken, inanın büyük bir zevk alıyorsunuz.

Oyunu yüklediğinizde, önünüze ilk olarak oyunu konu alan güzel bir resim gelecektir. 1960'lardan kalan klasik gangaster silahlarını göreceksiniz.İşte ondan sonra, herşeyin hazır olması gerekiyor. Çünkü kendinizi aniden amansız bir çarpışmanın tam ortasında bulacaksınız. Oyunda, sizin de fark edeceğiniz gibi, dört tane tehlike var. Bunlardan en önemlileri, ekranın hemen önünde belirenler. Bunları vurmak çok kolay. Ama diğerleri ile uğraşırken, bunları kolay diye ihmal etmemeniz gerekiyor. Daha sonra arka plandaki adamlar geliyor. Farkındaysanız.en kalabalık saldıran da, bu grup oluyor. Üçüncü grubu sağdan ve soldan saldıran arabalar oluşturuyor. Sizi bekleyen son tehlike ise, bazı evlerin camlarında gizlenmiş durumda. Bazı evlerin pencerelerinde cam olmaması, hemen dikkatinizi çekecektir. Her camda olmasa da çoğundan size ateş edilecektir. Bunun için önlem almanız gerekiyor.

Oyunda sınırlı sayıda mermiye sahipsiniz. Bunu ekrandaki AMMO'dan kalan Jarjör olarak görebilirsiniz. Ek şarjörün oyun esnasında alınabiliyor olması, oyunun olumlu yanlarından. Bunun gerçekleşebilmesi için yukarıda bahsettiğim penceredeki adamları takip etmeniz gerekiyor. Bunları vurduğunuzda, bir sinyal eşliğinde hanenize ek bir şarjör eklenecektir. Ayrıca çok sıkıştığınızda, elinizdeki üç bombadan bir tanesini kullanabilirsiniz. Bunun için mouse'un diğer tuşunu kullanmanız yeterlidir. Bunu gerçekleştirdiğinizde, arkadaki arabalarla birlikte, adamların hepsinin yok olduğu göreceksiniz. Biraz ilerlediğinizde, adamlardan birinin teslim olduğuna şahit olacaksınız. Bu adamı sakın vurmayın. Çünkü bu bölümde diğer tüm gangasterler ölmüş olacak. Bu son gangaster köşeye sıkıştığından elindeki adresi size vermek zorunda kalacak. Eğer bu adamı kazayla da olsa öldürürseniz, çok önemli, bir fırsatı elinizden kaçırmış olacaksınız. İkinci bölüme geçtiğinizde, bu kez kendinizi kapalı bir depoda bulacaksınız. Bu bölümde, ek şarjör için sandıkların arkasında saklanan adamları vurmak zorundasınız.Yine sıkıştığınızda bombalarınızı kullanmayı sakın ihmal etmeyin.

Sharkey's **Moll,** oynamaya değer bir oyun. Grafiklerindeki canlılık ve eteklerindeki gerçekçilik sizi de etkileyecektir. Öyle tahmin ediyorum ki yıllar önce James ve Cliff, KILL'EM ALL'u bu oyunu düşünerek bestelediler..! Ne dersiniz.?

GRAFİK	% 80
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 85

STRATEGIC

GÖKMEN BAYIN

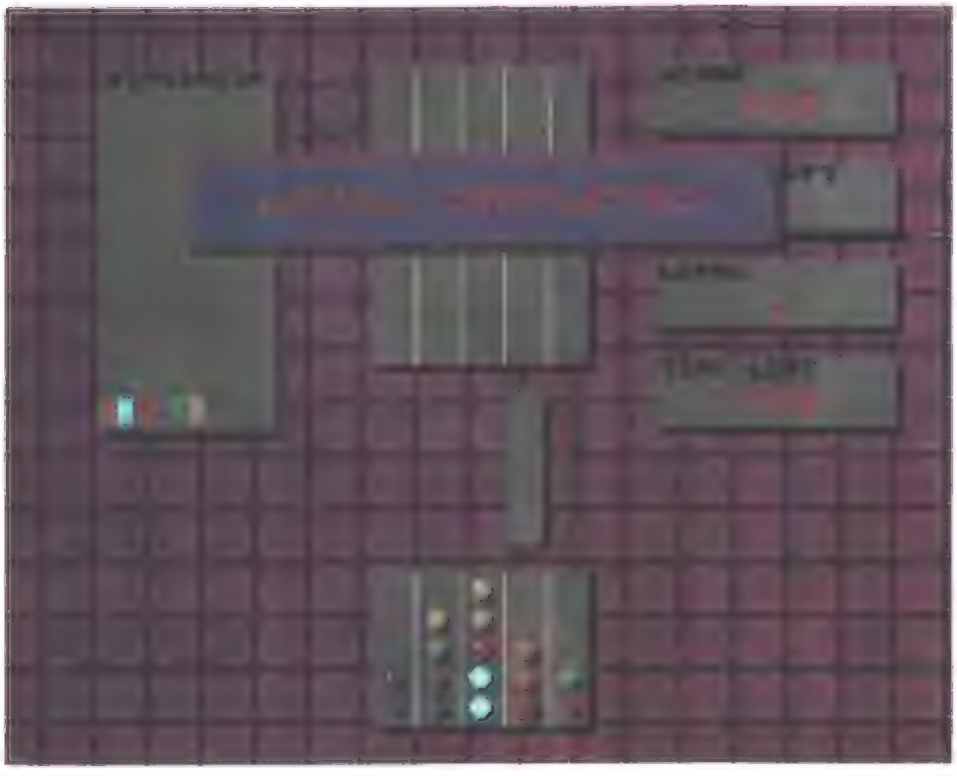
Bu ay size yeni bir hastalık bulaştırıyoruz. Okuduğunuz bu yazı yardımıyla, bu hastalık beyninize yerleşecek ve kolay kolayda oradan çıkmayacak. Bu yeni hastalığın adını merak ediyorsunuz değil mi? Bu süper zevkli ve süper güzel oyunun adı, **STRATEGIC.**

Tetris yapımcı firmaların aklında öylesine derin bir iz bıraktı ki, çıkardıkları her yeni oyunda bu oyunun bir motifini kullanmadan edemiyorlar.Kimi oyunlarda şekilleri, kimi oyunlarda oynayış biçimi kullanılıyor. **STRATEGIC** de bu tür oyunların bir yenisi durumunda. Aslına bakarsanız,.. bu oyun Tetris'ten çok daha güç. ÇÜnkÜ Tetris'te belli şekilleri aklınızda tuttuğunuzda, koyabileceğiniz yerleri rahatlıkla bulabiliyordunuz. Üstelik bir sonra gelen şekli de görebiliyor olmanız, büyük bir avantaj sağlıyordu. Bu yeni oyunumuzun esas mantığı Tetris gibi, ama doğal olarak bir takım farklılıkları var.Burada, ekranın altında ve Üstünde beşli iki yol göreceksiniz.Bu beşli yolların Üst kısmından, sürekli bir biçimde renkli topların indiğini göreceksiniz.İşte sabrınız bu andan itibaren zorlanmaya başlayacaktır. Bu topları ortada bulunan ve sağa sola hareket edebilen dikdörtgen yardımıyla yakalayın ve yakaladığınız bu topları uygun boşluklara bırakın.Aynı renkten Üç topu Üst Üste getirdiğinizde, bu topların yerlerinin boşaldığını göreceksiniz. Topları yok edebilmek için sadece bu yol mevcut değil. Aynı zamanda topları çapraz bir biçimde dizmek ya da yanyana aynı hizada koymak yeterli olabilecektir. Görünüşte kolaymış gibi yorumlanabilen bu oyun. aslında mUthiş bir zorluk derecesine sahip. ÇÜnkÜ toplar Üstten sürekli bir biçimde geliyor ve insanın iki ayağını bir papuca sokuyor.Allahtan, bazı kolaylıklar oyuna dahil edilmiş ve bir parça da olsa oyunun zorluk derecesi kırılmış. Oyun esnasında yukarıdan gelen topları hareket edebilen dikdörtgen içinde depolayabiliyorsunuz. Yani çok sıkıştığınızda ya da biçimsiz toplar gelmeye başladığında, bu kolaylıktan yararlanabilirsiniz. Toplar buraya Üst Üstte sıralandığında, aşağı indireceğiniz top en son gelen olacaktır. Aynı zamanda çok sıkı.şık.bir. anınızda klavyeden 8'e basmanız, yükünüzü bir parça hafifletecektir. Böyle bir anda, yerleştirdiğiniz topların bir bölümünün yok olduğunu göreceksiniz. Ekranın sağında, bu hareketi her yaptığınızda **HELP!** kelimesinin bir karakterinin yazıldığını fark edeceksiniz. Bu olayı toplam beş defa kullanmanız, oyun içinde mümkün olacaktır.

Oyunun başında bir kontrol tablosu bulunuyor. Buradan 1 yardımıyla, oyunun zorluk derecesini; 2 yardımıyla, müzik ya da efekti; 3 yardımıyla, oyunu klavye ya da joystick'le oynayacağınızı ve son olarak 4'le de oyundaki dekor seçimini yapabileceksiniz.

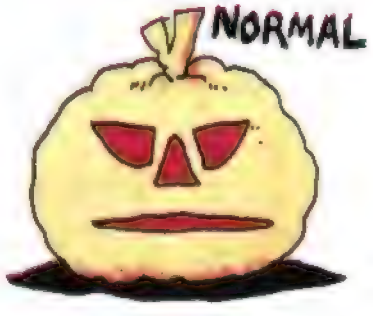
Oyunu klavyeden oynamak, sizin yararınıza olacaktır. ÇÜnkÜ hareketli dikdörtgeni kontrol etmek joystick'le daha güç oluyor. İstediğiniz gibi bir ayarlamayı buradan yapamıyorsunuz. Klavyeden: 4 sola, 6 sağa doğru görev görüyor. 8, yukarıda bahsettiğim **HELP** görevini görürken; 2 yardımıyla, oyunu hızlandırabiliyorsunuz. Topları yerlerine koyabilmek için de, **SPACE'yi** kullanmanız yeterli olacaktır.

STRATEGIC,.. öyle zannediyorum ki önümüzdeki günlerde adından bir hayli söz ettirecek. ÇÜnkÜ oynaması ve takip etmesi oldukça zevkli bir oyun. Oyun arşivinize böylesine güzel bir oyunun girmesi kaçınılmaz olacaktır. Hepinize mutlu bir ay dileğiyle..



512 Kbyte-Tek Disket

SES	: % 75
OYNANABİLİRLİK	: % 80
GRAFİK	: % 70
GENEL	: % 80



FIGHTER BOMBER

GÖKHAN ŞENER

Fighter Bomber...

Merhaba arkadaşlar! Bu aydan itibaren, artık sizlerle birlikte Amiga için yapılmış kaliteli ve klasikleşmiş uçuş simülatörlerini inceleyeceğiz. Dikkat ettiyseniz, **incelemek** kelimesini kullanıyorum; çünkü, ele alacağımız programları birer oyun açıklaması ve oyunun klavye tuş kombinasyonunu vermek gibi ele almayıp, programın gerçekçiliği ve programda kullanılabilecek uçuş tekniklerini de göreceğiz. Bu ay ele alacağımız simulator, **Fighter Bomber:** daha sonra ise sıra ile, **F-16 Combat Pilot** ve **Flight Simulator** II"yi inceleyeceğiz. Buna sebep olarak, programların zorluk derecelerini gösterebiliriz. **Fighter Bomber,** simülasyon açısından diğerlerine göre daha basit, fakat diğerlerinde olmayan görev ve taktik anlayışına sahip bir program. Gerçi piyasada pek çok simulator var ve bunlar da görev zenginliği olarak rahatlıkla **Fighter Bomber'la** yarışırlar *(mesela F-29),* ama bu oyun-simülatör'lerin bence hiçbirindeki simülasyon ve taktik arasındaki oran **Fighter Bomber'daki** kadar iyi tutturulmamış. Ama bir **F-16 Combat** Pilot'ımız var, eski bir program olmasına rağmen Avrupa'daki dergiler tarafından hala Amiga'daki en iyi savaş uçağı simülasyonlarından biri kabul ediliyor *(ben de bu fikre katılıyorum),* **Fighter Bomber'ı** oyun kapasitesi olarak 5'e katlar, ama **Fighter Bomber'daki** görevleri bitiremiyorsanız veya sabrınız yetmiyorsa, **F-16'yı** hiç oynayamazsınız. Çünkü **F-16'da** daha az görev tipi olmasına rağmen, her tip görev bilgisayar tarafından çok daha karışık ve her defasında farklı olarak düzenlenir; bitirilmeleri de oldukça zordur. Son inceleyeceğimiz program **Flight Similator II** ise, tam bir uçak simülatörü ve bence Amiga'daki en iyi gerçek uçak simülasyonu. Kendi havacılık haritaları olan ve gerçek uçuş kurallarını öğrenmeye yarayan bir program. Bu programın uçuş haritalarını yakın zamanda vermeye başlayacağız ve son programımızın açıklaması da bittiğinde, artık uçmak hakkında epey şey bilecek ve her türlü simülatörü de kullanır olacaksınız. Programımızı açıklarken gerekli yerlerde uçuş terminolojisi ile ilgili ayrıntılara da girerek, simülasyon hakkında pek bilgisi olmayan kullanıcıları da bu yöne çekmeye çalışacağım.

Ve geldik programımıza...

Evet, bu ayki konuğumuz **Fighter Bomber.** Şimdi ilk önce programımızın genel bir tanıtımını kısaca yapalım ve sonra hemen uçuş teknikleriyle devam edelim.

Fighter Bomber, bir oyun-simülatördür. Yani, bir uçağın aerodinamik özelliklerini tam olarak taklit etmek amacıyla yapılmamıştır; amacı basit bir simülasyon ortamında gerçekleştirilecek, sabır ve emek isteyen taktik görevlerin kullanıcıya sunulmasıdır. Bu program çok gerçekçi değildir. Kendinize hangi düşman uçağını seçerseniz seçin, düşman bilgisayar sizden aptaldır; biraz sabır ve klavye çabukluğu ile hava saldırılarını rahatlıkla atlatıp her görevde 2-3 düşman uçağını düşürerek görevi bitirebilir, hatta parmaklarınızın hızına güveniyorsanız düşmanı takmayıp yalnızca roketlere karşı yanıltıcılar atarak alanınıza inip **"ohh"** çekebilirsiniz. **"Program bu kadar kolaysa ne zevki var?"** gibi bir sonuca varmayın, çünkü programın zevki taktik gerektiren görevlerde.

Programımız kesin bir disiplin istiyor, belli hedefleri belli sırada vurmanız, havada yakıt ikmali yapmanız ve üsse döndüğünüzde mutlaka belli bir piste inmeniz gerekiyor. Bu işlemlerden birinde ufak bir terslik olsa, görev başarısız sayılabiliyor ve bir sonraki göreve geçmeye hak kazanabilmek için bir öncekini bitirmek şart olduğundan, arasıra kafanızdaki saçları yolabiliyorsunuz. Hatta bazen sınırlı yakıtınız varken gereksiz hava savaşına girerseniz yakıtınız tükeniveriyor ve siz de motorunuz durmuş halde süzülerek üsse inmeye uğraşıyorsunuz *(Pekçok programın aksine Fighter Bomber'da motorsuz iniş epey kolay benim 20-30 mil süzülüp ucu ucuna piste indiğim durumlar oldu).* Programımızın vektör grafikleri gerçi F-29'la boy ölçüşemez, fakat gereksiz ayrıntılar yerine gereken ve yeterince de güzel grafiklerle bezenmiş. Programın en sevdiğim özelliği ise, simülasyon ve taktik'ten başka uçağın vektör grafiklere gösterdiği bakış açısı çeşitliliği; mesela attığınız bir roketin arkasından hedefe giderken veya düşman uçağının o an bulunduğu yerden kendi uçağınıza bakabiliyorsunuz. Tabii programımızın özelliklerinden biri de, hem kendi kullanacağınız uçak, hem de düşmanlarınız için geniş bir seçenek sunması.

Programın Yüklenmesi ve Genel Kullanım...

İlk değinmemiz gereken konu, bu programı gerçekten kullanacak ve görevleri bitirecek oyunculara yönelik. Programımızın, görevleri kullanıcının düzeyine göre seçime sunduğunu daha evvel belirtmiştim; bunun için, her görevden sonra başarınızın programın ikinci diskindeki pilotların seyir defteri bölümüne kaydı gerekiyor. Onun için, programın ikinci diskinin bir kopyasını yapın ve disk kaydedilebilir durumdayken, bu kopyayı ikinci disk olarak kullanın. Programın birinci diski ise, yalnızca program ilk yüklendiğinde kullanılıyor daha sonra tüm senaryo ve kayıtlar ikinci diske yapılıyor. Onun için birinci diski kayıt korumalı ve gönül rahatlığı ile kullanın.

Programımız tüm yüklemesini bitirdikten sonra, karşımıza bir pilot listesi ile geliyor. İlk başta burası "New Pilot" diye tanımlanmış boş kayıt bölgeleriyle dolu. Kendi isminizi girmek için önce boşluk tuşuna basın ve sonra da isminizi klavyeden yazın. Daha sonra ekrandaki belirteç sizin adınızın yanındayken **<RETURN>'e** basın.

İsminizin üzerine bastıktan sonra, yeni bir pilotsanız uçağınızın tipini belirliyorsunuz. Oyunda mevcut uçaklar pekçok; F-111, F-15'in yer saldırı tipi, Phantom 2, Saab Viggen, RAF *(İngiliz Kraliyet Hava Kuvvetleri)* ve Luftwaffe *(Alman Hava Kuvvetleri)* tipinde iki ayrı Tornado ve Mig 27 Flogger. Bu uçakların hepsinin teknik özellikleri ve üç boyutlu vektör çizimleri de, seçim ekranındaki **"Info"** ve **"3D"** ikon'larına kliklemekle elde edilebiliyor. Burda tek tek uçakların özelliklerini açıklamak istemiyorum, çünkü zaten programın bunları simüle etmesi sınırlı. Bence genel olarak en iyi uçak **F-15E;** çünkü uzun menzilli, pylonlar *(silah takılan bağlantı noktaları)* fazla ve epey büyük bir kalkış ağırlığı var. Bu uçakla kalktığınız zaman, özellikle kara hedeflerine tek tek saldırıda hiçbir sorunla karşılaşmıyorsunuz ve pek bir silah kıtlığı da yok. Tornadolara özgün iki silah dışında hemen tüm silahlar elinizin altında. Eğer başka bir uçak seçecek olursanız, özellikle zor kademelerdeki bazı görevlerde yakıt ve yer saldırı silahı açısından epey zorluk çekebilirsiniz.

Kendi uçağınızı seçtikten sonra ekrana gene başka bir uçak listesi geliyor, buradan da düşman uçağını seçebiliyorsunuz. Gene "3D" seçeneği ile uçağın vektör grafik görüntüsü elinizin altında. Özellikle ilk başlarda **F5E** Tiger gibi dandik uçakları düşman olarak seçin; aksi halde **F-14** gibi bir uçak seçtiğinizde, bir roket sağanağı altında görev bitirmek pek hoş değil.

Görevler...

Ve geldik görev seçme ekranına. Ekranımız, altta ve üstte olmak üzere iki blok halinde. Üst bloktaki seçenekler, seçeceğiniz

görevlerin tipini belirliyor. İlk başta yalnızca **"Freeflight"** yani serbest uçuş çalışması ve **"Covert"** görev tipindeki **"Sleeper"** görevini seçebiliyorsunuz. Daha evvel de değindiğim gibi, herbir görevi bitirdikten sonra bir ileri kademe sayılan görev de seçilebilir hale geliyor. Belli bir tipteki görevleri, mesela **"Covert"** başlığı altındaki görevlerin tümünü bitirirseniz, diğer görev tipi **"Tactical"'ın** ilk görevine geçiyorsunuz, ve bu böyle sürüp gidiyor. En zor görev tipleri **"Strategic"** ve **"Offensive"** adı altındakiler. **"Freeflight"** seçeneğinin içindeki seçenekler ise, çalışma uçuşunuza nerde başlayacağınızı belirtiyor. Bence en mantıklı çalışma, **"On Runway"** yani pistteki ve yerden kalkıp havada bu ay öğreneceğimiz kumandalarla hava savaşını çalışıp inme ve "Behind Tanker" yani yakıt ikmal uçağının arkasında ve havada başlayıp yakıt ikmali yapmayı öğrenme. Özellikle havada yakıt ikmalinin çok çalışılması lazım, aksi taktirde **"Tactical"** görevlerden itibaren çok zorlanırsınız. Diğer serbest uçuş seçenekleri ise fasa-fiso, yalnızca neler varmış diye şöyle bir bakmanız yetebilir. Yazımızda görevleri tek tek bitirmeniz için gerekecek ayrıntıları yazmayacağım, çünkü zaten bu oyunu oynamak bu taktikleri insanın kendi bulması demek. Bunun yerine oyundaki İngilizce görev metinlerinin tercümesini yapacağım. Bu ayki yazımızda **"Covert"** görevleri tanıtacağız. Gelecek ayki yazımızda ise kalan tüm görevler bulunacak.

Ekranın alt kısmındaki blokta, kullanıcı tarafından hazırlanmış görevlerin yüklenmesini sağlayan **"User Missions",** kullanıcının görev tasarlamasını ve diskete kaydetmesini sağlayan **"Designer"** ve çizim karmaşıklığının ayarlandığı **"Complexity"** seçenekleri var.

Eğer kendi hazırladığınız bir görevi yükleyecekseniz, **"User Missions"'!** seçip karşınıza çıkan disket erişimi penceresini kullanarak diskete kayıtlı görevlerden birini yüklüyorsunuz. "Designer"'a geçince ise, ekranda aynı görevler seçildiğinde olduğu gibi bir harita ve haritanın sağında da bazı seçenekler geliyor.

Kendi görevinizi tasarlamaya başlamadan önce, kullanacağınız hava meydanı size soruluyor. Ekrandaki hava meydanlarından birinin üzerine mouse işaretçisi ile klikleyin ve daha sonra ekranın sağ tarafındaki seçenekleri kullanıp görevi tanımlayın.

ADD TARGET: Görevinize hedef belirlemenizi sağlar. Bir göreve istediğiniz kadar hedef koyabilirsiniz. Bu seçenekle ekrana gelen listeden, istediğiniz tür hedefi seçiyor ve onu mouse işaretçisi ile haritanın üzerinde yerleştiriyorsunuz. Hedefler ise **"Radar Base"** *(radar üssü),* **"SAM Site"** *(yerden havaya füze bataryası),* **"Command Tent"** *(kumanda çadırı),* **"Farm"** *(çiftlik),* **"Bridge"** *(köprü),* **"Convoy"** (/convoy), **"SSI Batery"** *(balistik füze bataryası)* ve **"Artillery"** *(topçu).*

REFUEL POINT: Uzun görevlerde havada yakıt ikmali yapmanız gerekebilir. Bu seçenekle, yakıt taşıyan uçağın hangi koordinatlarda dolanacağını belirliyorsunuz. Bu seçenekle, sizden uçağın harita üzerindeki yerinden başka yüksekliğini de ufak bir pencere açılarak sorulacaktır.

DELETE LAST: "Add Target" menüsünden, hedef koymadan çıkma gibi bir seçenek yoktur. Onun için yanlışlıkla hedef belirlemek zorunda kalır veya yanlış bir işlem yaparsanız, son koyduğunuz hedefi bu seçenekle silersiniz.

.. **RECON:** Bu seçenek, keşif seçeneğidir. Üç alt seçeneği vardır. **"Target Recon",** haritadan işaretlediğiniz hedefin ve etraftaki arazinin vektör grafiği olarak taramasını ekrana getirir. **"Area Recon"** ise, haritada seçtiğiniz rastgele bir bölgeyi tarar. Bu iki seçenekle, hedeflerin bulunduğu yerleri daha kolay tanımlayabilirsiniz. **"Target Info"** ise, haritadan mouse ile seçtiğiniz hedefin ne olduğunu, yazı ile belirtir.

MISSION TEXT: Görevin ne olduğunu anlatan bir metin sayfası oluşturmanızı sağlar. Dikkat etmeniz gereken şey, metni yazarken kullandığınız kursor her satırın sonunda otomatik olarak aşağıya inmediği için, sizin **<RETURN>'e** basmanızın gerektiği. "OK" kutucuğunu klikleyip buradan çıkabiliyorsunuz.

DISK MENU: Gene bir disk iletişim penceresi. Ekranın sağında sırayla, bir görev yüklemenizi, kaydetmenizi veya silmenizi sağlayan seçenekler var. Ayrıca disket formatlama kutucuğu da mevcut.

TEST MISSION: Oluşturduğunuz görevi denemek için oynuyorsunuz.

Şimdi de, oyunun kendi görevlerini nasıl seçeceğimizi görelim. İlk olarak o an seçebileceğiniz görevlerden birini, ilk önce görev tipini ve sonra da görev adını mouse'la klikleyerek seçin. Bundan sonra bilgisayar görevi diskten yükleyecek ve ekrana işaretlenmiş bir harita ile ekranın sağ tarafındaki seçenek kutucukları gelecektir. Bu seçeneklerden **"Mission Text",** size görevin ne olduğunu İngilizce olarak anlatan bir metin verecektir. Diğer üç seçenek olan **"Target Recon", "Area Recon"** ve **"Target Info"'ise,** kullanıcı görev tanımlaması bölümündekilerin aynıları. Ekrandaki haritada kırmızı ile işaretli yol ise, o an uçuş seyrüsefer bilgisayarına sırayla işlenmiş rotaların çıktısı *(Bu seyrüsefer bilgisayarını sonra göreceğiz).* Her görevde, görev metnini iyice okuyun ve özellikle de ineceğiniz pisti iyi aklınızda tutun. Bu harita ve görev metni ile işiniz bitince "exit"'e basıp burdan çıkın.

Şimdi geldik silah yükleme ekranına. Bu ekranın sol kısmında üç seçenek var. **"Auto Arm",** uçağı otomatik olarak ve mümkün olduğunca göreve uygun silahlandırır, ama tabii bu her zaman en mükemmel seçenek olmayabilir. **"Clear"** ile yüklenmiş bir uçağın tüm pilonlarını boşaltırsınız. **"Exit"** ise, uçuşa geçmek içindir. Uçağa bir silah yüklemek için, ilk önce gerekli silahı ekranın orta bölümündeki ekranı ve okları kullanarak seçin. Seçtiğiniz silahın takılabileceği pilonlar, uçağın altında parlamaya başlar. Ortadaki silahın resminin bulunduğu yeri mouse ile kliklerseniz, mouse işaretçisi seçtiğiniz silahın biçimini alır. Bu silah şeklindeki işaretçiyi de uçağın altındaki boş pilonlardaki bir yere yerleştirebilirsiniz. Aynı şekilde, mouse işaretçisi normalken uçağın pilonlarından birinde asılı bir silaha basmanız da, o pilondaki silahı geri koymak veya yerini değiştirmek için oradan çıkardığınızı belirtir ve işaretçi gene silahın biçimini alır.

HADİ UÇALIM

Evet, programımızda seçenek olarak neyin ne olduğunu gördük. Şimdi sıra geliyor esas kullanım aşamasına. Bu noktadan itibaren adım adım havalanıp, yönünüzü tespit ederek hedefe ulaşmanızı ve bu hedefi silahlarınızla yokedip geri dönerek inmenizi anlatacağım. Daha evvel değindiğim gibi, **Fighter Bomber** basit bir simülatördür ve bu özelliğinden dolayı, simülasyonu tanıyanlar tarafından pek bir emek göstermeden taktiklere konsantre olabilmeyi sağlarken, uçuş bilgisi olmayanların da bazı temel prensipleri kolayca öğrenebilecekleri güzel bir programdır. Eğer bu güne kadar hiç bir uçuş simülasyonu kullanmadıysanız artık zamanı gelmiştir, bu programla kalkıp inmeye alışabilir, kendinizi daha gelişmişlere hazırlayabilirsiniz.

Temel Uçuş Kontrolleri... **Fighter Bomber,** basit bir simulator olmasına rağmen gerçek bir uçağınkilere yakın kontrol yüzeylerinin ..kullanılmasıyla iyi bir öğreticidir. Şimdi... Önünüzde bilgisayarınız açık, **Fighter Bomber** yüklendi, görev ve gerekli silah seçildi, fakat sizin uçak hakkında bilginiz yok. Hemen görevden vazgeçin ve Freeflight'tan **"ON RUNWAY"** seçeneğini seçin. Kısa bir yükleme ve pistin başında bekliyorsunuz. Artık adım adım uçuş öğrenmeye başlayalım. **UÇUŞ OKULUMUZA HOŞGELDİNİZ...**

KALKIŞ ....

Evet, kalkışa geçiyoruz. İlk olarak motoru kullanmayı öğrenelim. Pistin başında, motorunuz açık olarak bekliyorsunuz. Şimdi ana klavye bloğundan <1> tuşuna basın. Bakın, motor sustu; onu kapadınız. Bir kez daha <1>'e basın, motor yine çalışmaya başladı. Evet, motorun gücünü klavyedeki 1'den O'a kadar olan 10 tuşla ayarlıyoruz. Ve bütün tuşlar kendilerinin 10'la çarpımı kadar yüzdelik bir motor gücünü temsil ediyorlar. Şimdi fazla abartmadan 2'ye, 3'e basın ve motorun gücünü biraz artırın ve motor gücünün artmasıyla birlikte uzayıp kısalan çubuğu kontrol panelinden gözleyin. İşte bu çubuk gösterge de, sizin motor gücü sayacınız. Şimdi motoru %10 itişe ayarlayıp, daha sonra <W> tuşuna basın. <W> tuşu ile, tekerlek frenini açıp kaparsınız. Tekerlek freni, normal bir otomobil freni gibidir ve uçağı yalnızca pistteyken durdurabilir. <W> tuşuyla frenleri aktif ederseniz, ekranda kırmızı bir **"WHL Break"** yazısı belirir ve sizi yaptığınız fren hakkında uyarır. Şimdi freni kapadınız ve

ekrandaki uyarı ışığı söndü. <0> tuşuna basarak %100 itiş verin ve sonra bir kez daha <0>'a basıp "Afterburner'ları açın. Afterburner nedir, öğrenelim *(İlkin bir Pause edin isterseniz, pist dışına çıkmayalım, tuşu <P>).* Afterburner, savaş uçağının jet motoru tepkisini çok fazla yakıt harcıyarak yükselten bir ekstra itiş sistemidir. Afterburner ile uçağınızın hızını çok çabuk yükseltebilir, yüksek itme gücü olduğu için hız kaybına pek uğramadan çok çabuk yükseklik kazanabilirsiniz. Fakat buna karşılık da nerdeyse iki kat daha fazla yakıt harcarsınız ve bu da pek ekonomik değildir. Bu sebeple savaş uçakları bu sistemi ancak yüksek güç gerektiren kalkış, hava savaşı ve hızla yükselme gibi durumlarda geçici sürelerle kullanırlar.

Tekrar <p> tuşuna basıp programa geri döndük. Uçağımız hız kazanmaya başladı değil mi? Şimdi uçağın kumanda konsolunun üst kısmında, içinde sayılar bulunan ekrancığa bakın. Bu şeffaf ekran, **HUD'dur.** Pilotun göz hizasındaki bu şeffaf ekran sayesinde pilot, uçağın burnunun yönünü. uçağın hızını ve irtifası ile o an hangi silahı kullandığını kolaylıkla ve alttaki konsola bakmadan anlayabilir. Şimdi bu ekranın orta sol kısmındaki gittikçe yükselen sayılara bakın, bu da deniz mili, yani **KNOT** cinsinden hızınız (*1 KNOT 1,852 KM/saat'tir).* Hızınızın **150 KNOT** civarına ulaşmasını bekleyip jostick'inizi hafifçe geri çekerek veya klavyedeki ok tuşlarını kullanarak uçağın burnunu hafifçe kaldırın ve tekerleklerin yerden kesilme sesinin gelmesini bekleyin. Sonra da <g> tuşuna basarak iniş takımlarını kapatın. Bu sırada **HUD'un** orta sağında yer alan sayının da yüksekliğiniz olduğunu belirtelim. Bu yükseklik, foot cinsindendir. Havacılıkta hemen tüm yükseltiler foot olarak alınır *(yaklaşık 3 feet bir metredir).* Şimdilik bir kaç bin feet'e kadar yükselin ve sonra uçağın burnunu yükseklığin sabitleştiği konumda durdurun. Ve <p>ause...

Havadayız... Manevralar...

Evet, artık havadayız. Simülasyonlarda zaten en basit iş havalanmaktır. Artık havada uçağın davranışlarını ve ona nasıl manevralar yaptırabileceğimizi görelim. Burada anlatacaklarımı aynen uygulamak yerine mantığını kavrayın ve kendi istediklerinizi sağlayana dek çalışın.

İlk olarak, uçağın hızının önemini ve hızın uçuş sırasında nasıl etkilendiğini ve bunun neler doğuracağını görelim. Daha sonra da uçağa yön vermeyi ve havada hareket etme mantığını göreceğiz.

Önce oyuna dönün ve hızınızın yüksele yüksele en sonunda hemen hemen durmasını seyredin. Büyük ihtimalle ve uçağına göre 700 Knot'ın üzerinde bir hızdasınız. Şimdi motor gücünün hızla bağlantısını anlayabilmek için yavaş yavaş motor gücünü kapayın ve her %10'luk kademenin hız üzerinde yaptığı değişikliği kontrol edin. Afterburner kapanınca, ilk olarak çok büyük hız kaybedeceksiniz, daha sonra ise her %10'luk kademe hızı yavaş yavaş azaltacak.

Şimdi biraz daha motor gücü verip hızınızı 450-500 knot'ta sabitleyin. Bu arada hassas motor gücü ayarı için ana klavyedeki +/- tuşlarını kullanın. *(Alman klavyelerde ? ve <> un bulunduğu yany ana iki tuş).* Sonra da burnunuzu çok olmayacak şekilde yukarı kaldırın ve irtifa kazanmaya başlayın. Eğer burnunuzu yeteri kadar kaldırdıysanız, hızınız yavaş yavaş düşmeye başlamıştır. 5000 feet'e kadar tırmanmaya devam edip, daha sonra burnunuzu önce düzeltin ve hızınızın gene aynı motor gücünde sabitlenmesini bekleyin. Bu sefer aynı güçte hızınız biraz daha yüksek olacaktır. Şimdi burnunuzu yavaşça ve azıcık aşağı indirip irtifa kaybetmeye başlayın, şöyle saniyede 50-70 feet kaybetseniz yeter, Hızınızın artmasını seyredin 2000 feet civarında sabitlenin. Bu sefer hızınızın düşmesini seyredin. Şimdi bu yaptıklarınızın teoride ne anlam taşıdığını, havacılığın temel hız-yükseklik-sürtünme-itme kurallarını öğrenelim.

Hava bir gazdır. Bir gazın içinde hareket eden her cisim, hızının karesine bağlı bir oranda bir sürtünme etkisi ile karşılaşır. Bir uçağın belli bir hızda gidebilmesi için, motorun itmesinin havanın sürtünmesine eşit olması lazımdır. Siz motorun itmesini artırınca uçak, sürtünmesini karşılayabileceği maksimum hıza kadar çıkar ve bu maksimum hızda seyreder: siz motor gücünü düşürürseniz, bu sefer de hava sürtünmesi motorun itme gücünün izin verdiği en düşük noktaya kadar uçağı yavaşlatır.

Siz uçağın burnunu kaldırıp onu yükselmeye zorlarsanız, uçak hem yerçekimine karşı hareket eder ve hem de hava sürtünmesi biraz artar; bundan dolayı uçağın hızı yavaş yavaş düşer. Uçak alçalmaya başladığında ise, aşağı düşen bir cismin hızlanması gibi hız kazanır. Burada etkili faktörlerden en önemlisi, yerçekimi-motor itmesi-hava sürtünmesi üçlüsüdür. Bundan başka önemli bir faktör de, uçağın burnunun ufuğa göre açısıdır Eğer uçak burnunu çok yukarı dikerse, uçak kanatların kaldırma gücüyle değil, motorun itme gücüyle havada durmaya çalışır ve eğer motorun itme gücü uçağın ağırlığından az ise, uçak büyük bir hızla yavaşlar ve hatta **"STALL"** olur *(Bu kavramı birazdan göreceğiz, sabır...).* İşte bu yüzden sık sık dikine tırmanan uçakların motorlarının maksimum itme güçleri hemen hemen kendi ağırlıkları kadardır. Bir savaş uçağında pilot genellikle böyle dikine yükselme durumunda kalacaksa, afterburner'larını kullanıp motor gücünü maksimuma getirir.

Uçaklar, yüksek irtifada daha hızlı gider *(tabii belli bir noktaya kadar),* çünkü yüksekteki hava daha az yoğundur ve bundan dolayı sürtünmesi azdır. Onun için, yakıt tasarrufu gerektiğinde yüksek irtifalardan uçmak gereklidir. Ama uçağın da çıkabileceği maksimum bir yükseklik vardır. Bu yükseliğin üzerinde hava o kadar az yoğundur ki, ne uçağı taşıyabilir, ne de motor gerekli havayı yakabilir.

Bir de **"Stall"** veya perdövites olayı vardır, yani uçağın havada tutunamaması. Uçak havada durabilmesini ve manevra yapabilmesini tamamen havanın içinde hızla hareketine borçludur. Eğer uçağın hızı belli bir değerin altında inerse, uçak, tipine göre yavaş veya hızlı burnunu aşağı düşürür *(mesela bizim uçaklarımızda 120 KNOT civarı).* Eğer yeterli yükseklik varsa, bu tehlikeli durum biraz aşağı süzülünüp hız alınarak atlatılır, ama eğer çok alçaktaysanız ve mesela piste inmeye çalışıyorsanız?Stall, daha sonra karşımıza önemli bir olay olarak **Flight Simulator'da** çıkacak. Bu oyunda ise, bir zorunlu iniş faktörü var, gerisi gereksiz.

Hızın uçağı yukarı kaldıran kuvvetle ilişkisinin kullanımının önemli olduğu bir nokta da inişlerdir. Deneyerekte görün, uçağın hızını 170 knot.'ın altına düşürüp sabitlerseniz, uçağınızın burnu ufka göre düz ve belki biraz yukarıda olduğu halde yükseklik kaybedeceksiniz. Bunun sebebi, hızınızın az olmasından dolayı uçağın burun açısının yeterli kaldırma kuvvetini sağlamamasıdır.

Yukardaki hız-yükseklik-motor ilişkileri, uçuş bilgisinin ilk en önemli kısmıdır İkinci en önemli kısım ise, uçağın manevra yapmasıdır. Gelin 'şimdi de **Fighter** Bomber'daki uçak kumandalarına bir göz atalım.

Fighter Bomber'da uçağın manevralarını, bir gerçek uçaktaki kontrol levyelerine karşılık gelen 6 tuşla veya joystick ve 2 tuşla kullanırsınız. Bir normal uçakta, üç ana grup kumanda yüzeyi vardır; uçağın burnunun dengesini, yukarı aşağı hareketini kontrol eden elevator *(kuyruk kanadı),* uçağın sağa veya sola yatmasını sağlayan eleronlar *(ana kanadın her iki ucundaki hareketli parçalar)* ve uçağın sağa veya sola yatmadan yatayken sağa sola dönebilmesini sağlayan kuyruk stablize dümeni veya başka adıyla rudder *(kuyruktaki dikey kanat).* Biz joystick'le veya klavyedeki ok tuşlarıyla uçağın elevator ve eleron kumandalarını veririz, dikey stablize kumandasını ise Amerikan klavyede "<" ve ">" tuşları, Alman Klavyede ise "," ve "." tuşlarıyla sağlarız.

Şimdi, manevra nasıl yapılır, biraz onu inceleyelim. Artık yüksekliğinizi ayarlamayı biliyorsunuz, onun için bunun üzerinde durmuyorum, yalnızca uçağı nerede ve ne zaman hangi kumandalarla kullanmanız daha uygundur bunu anlatacağım.

Uçağı belli bir rotaya sokmak için nasıl dönüşler yaptırırız? Uçağın burnunu sağa veya sola üç şekilde döndürürüz. Eğer yapacağımız dönüş acil değilse, tembel tembel döneceksek, kuyruk stablizeyi kullanıp keyfimizi ve uçağın dengesini bozmadan hassas bir şekilde istediğimiz rotaya gireriz. Hassasiyet burada önemli, çünkü bir

içağı çabuk ve hassas kumanda gerekti-'en durumlarda *(mesela bir iniş sırasında)* diğer kumandalarla döndürürseniz, işler Kolaylıkla arap saçına dönebilir.

İkinci dönüş, biraz sağa veya sola yatarak yapılır. Uçak biraz sağa veya sola yatınca rudder'la olduğundan biraz daha çabuk döner, ama uçağı istediğiniz açıda durdurmanız daha zordur. Bu manevranın en iyi kullanımı, istenen rotaya kabaca yaklaşmak ve sonra hassas açıyı rudder'ı kullanıp düzeltmektir. Bu arada dönüşü daha da hızlandırmak için yana yatıkken rudder'ı kullanabilirsiniz; fakat dikkat edin, yana yatık olduğunuz için burnunuz yalnız sağa / sola değil, aynı zamanda yukarı / aşağı da hareket eder ve yana çok yatıksanız, rudder kullanmak yüksekliğinizin değişmesine yol açabilir. Eğer yana yatarak dönerken uçağı fazla eğiyorsanız, dönüşü bitirdiğinizde, uçağı birden yatay duruma getirmek için joystick'e veya tuşlara abanmak sizi birden ters tarafa yatırabilir. Bunun için, tuşlara veya joystick'inize nazik ve kontrollü davranın. Aşırı hareket ve kumanda fayda yerine karışıklık getirir.

Son dönüş tipi, hava savaşlarında gerekli olan ani dönüşlerdir. Ani dönüşlerde, uçağı 90 derece gibi yana yatırır ve burnu yukarı kaldırma kumandası verip hızla istediğimiz yöne dönmemizi sağlarız. Bu arada dikkat edin, uçak genellikle tam 90 derece yana yatmaz ve burnu mutlaka dönüş sırasında ufuk çizgisinin üzerinde veya altında kalarak uçağın yüksekliğini de değiştirmenize sebep olur. Bunu lehinize kullanıp, aynı anda hem dönüp hem de yükseklik değiştirebilirsiniz. Uçağın yükselmesi veya alçalması tamamen hızınıza ve burnun ufuğa göre açısına bakıyor. Ayrıca eğer aniden döndüğünüz yönün tersi yöne dönmeniz gerekirse, uçağı tümden döndürmek yerine ilkin burnu aşağı verip dönüşü durdurun ve sonra da ters yöne dönün.

Bundan başka, manevralarınızda motor gücünü ve buna bağlı olarak hızı değiştirerek özellikle hava savaşında ilginç manevralar çekebilirsiniz. Ayrıca hava frenini de <b> tuşuyla kullanarak, hızınızı gerektiğinde birden düşürüp düşmanınıza feyk atabilirsiniz. Ve unutmayın, bir dönüş sırasında ne kadar az süratiniz varsa, dönüşü o kadar çabuk tamamlarsınız.

Bol bol pratik yapıp olayların mantığını kavrayın ve hem yatış, hem de burun kumandalarını değişik oranlarda deneyip sonuçlarını görün.

İnişler...

İnişler, hemen her zaman bir uçuşun en önemli kısmıdır; çünkü sağ salim inmeyi beceremiyorsanız, pilotluğunuz sıfır demektir. İlk öğrenmemiz gereken şey, iniş pistlerinin adları. Mission Text'lerin hepsinin sonuna doğru, üssünüze geri döndüğünüzde, hangi piste hangi yönden inmeniz gerektiği belirtilir. Bunu belirtmek için pistin adı bir numara ve bazen de bu numaranın yanındaki bir harf olarak verilmiştir. Mesela 36L veya 18R gibi. Burada sayının karşılık geldiği bilgi, pistin hangi pusula açısında uzandığı ve ne yönden piste inmeniz gerektiğidir. Yanındaki harf ise aynı yönde yer alan iki pist varsa söz konusu

pistin bunlardan soldaki *(L pisti)* veya sağdaki *(R pisti)* olduğunu belirtir. Şimdi gelelim iniş yönüne, mesela 36 ve 18 pistleri aynı pistin iki ayrı yönden inilmesi gerektiğini gösteren bir anlam taşırlar. Eğer piste güneyden yaklaşıp, inerken burnunuz 360 dereceyi gösteriyorsa, 36 pistine inersiniz; eğer piste kuzeyden yaklaşıp 180 dereceye dönerek inerseniz, 18 pistine inersiniz. Yani bu 36. 18. 16R, gibi rakamların sayı bölümü, piste inerken sahip olmanız gereken pusula yönünü gösterir. **Fighter Bomber** pekçok başka oyunun aksine inişlerin değerlendirilmesinde çok katıdır ve görevin başarılı sayılması için mutlaka ve mutlaka belirtilmiş piste doğru yönden inmelisiniz.

Bir iniş, kademe kademedir: yaklaşma, son yaklaşma ve konma. Yaklaşma, bir yön bulma, bir başka deyişle navigasyon sorunudur. Bunu yön bulma bölümünden inceleyeceğiz. Burada şu an önemli olan son yaklaşma ve konma.

Son yaklaşma demek, uçağın ineceği pistin yakınına gelip, pisti ortalaması ve bu esnada yüksekliğini yavaşça azaltıp, pistin mümkün olduğunca başına konmasıdır. Konma ise, uçağın pist üzerine pistin sonuna gelmeden evvel duracak bir hızla ve iniş takımlarını kırmayacak bir düşüş hızı ve açıyla dokunmasıdır. Şimdi ilk olarak son yaklaşma nasıl yapılır, onu görelim.

İyi bir son yaklaşma için, iyi bir yaklaşma gerekir. Yaklaşık 1000-1500 feet'te, normal bir hızda üssünüze yaklaşın ve ineceğiniz pistin baş kısmından pisti ortalamaya yetecek bir mesafe bıraktığınızdan emin olun. Navigasyon bölümünde anlatacağım navigasyon bilgisayarınızın vereceği bilgiler ve F8 tuşuyla erişeceğiniz uydu haritası ile, bunu yapmak pek zor olmayacaktır sanırım. İneceğiniz pistin yakınına geldiğinizde, hızınızı 200 Knot'un biraz üzerinde tutun ve iniş takımlarınızı açın. Eğer inişlere acemiyseniz, ilk olarak amacınız piste inmek değil, pisti doğru mesafede ortalamak olsun. Şu an bulunduğunuz yükseklikten son yaklaşım sırasında pisti rahatlıkla görebilirsiniz.

Pisti ortalayabilmek için, önceden şu anki düşük hızla uçağınızın rudder dönüşlerini ne kadar çabuk yaptığını kafanızın bir kenarına kaydedin; bu ortalama, çalışmanızda çok gerekli. Haritayı da kullanarak ilk önce piste dik açı yaparak yaklaşın, *(mesela 36 pistini ortalarken pistin güneyine yaklaşıp sonra 90 veya 270 pusula yönüne dönün)* ve sonra rudder dönüşlerinden edindiğiniz tecrübeye göre, piste paralel ve onu ortalayacak şekilde yavaşça dönün. Burnunuzu ortalama işlemini bitirene kadar kesinlikle pistteki iniş noktasına çevirmeyin; mutlaka piste göre kayık olduğunuz taraftan ters tarafa doğru çevirin ve pistin tam karşısına geleceğiniz anı kafanızdan hesaplayıp, gerekli anda rudder dönüşü ile pisti tam karşıdan görün. Bundan sonra biraz sağ ve sol dönüşlerle pisti tam ortalayabilirsiniz.

Bir önemli nokta da, kesinlikle pistin ortasında bir yere göre yaklaşma yapmayın, mutlaka pistin baş kısmına inecek şekilde açı ve yüksekliğinizi ayarlayın. Yukarda anlattıklarımı, uygulamalı olarak da kavrayın ve deneye deneye pisti, pistten bir iki mil uzaktayken ortalamayı öğrenin.

Ortalamayı öğrendikten sonra, iyi bir iniş için buna eklemeniz gereken, zamanında pistin başına inmiş olmak. Bu pek zor değil *(en azından bu oyunda)*. Pisti ortaladıktan sonra burnunuzun ufka açısını değiştirerek 100-200 feet'e inip orada sabitlenin. Ve piste yaklaştığınızda, ya hafif burun eğimiyle veya hızınızı 170 knot'ın altına düşürüp süzülerek yere tekerlek koyun. Düşüş hızınız saniyede 10-15 feet'i geçmesin, ve burnunuz ufka ya paralel veya yukarda olsun, asla piste burunlama dalmayın.

Bir de zorunlu iniş durumu var. Bu, yakıtınız bittiğinde motor kapalı olarak iniş yapmanız demek. Bu tabii pek hoş bir durum değil ve sağ inmeniz biraz da şansa bakıyor, ama gene de tekniğini öğrenin.

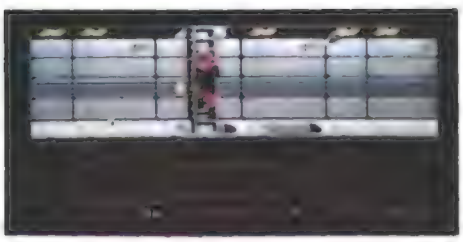
Eğer yakıtınızın bitmek üzere olduğunu anlarsanız, yükselebildiğiniz yere kadar yükselin ve motoru mümkün olduğunca ekonomik kullanıp üssünüze motor çalışır durumda mümkün olduğunca yaklaşın. Yakıt bitip motor durmadan evvel, navigasyon podunuzla mümkün olduğunca inişe elverişli bir yere kadar gelmeye çalışın. Eninde sonunda motorunuz duracak ve sessizlik içinde beklemeye başlıyacaksınız. Çok hafif aşağı süzülerek mümkün olduğu kadar hızınızı koruyun ve sonra uçağın hızını, süzülerek Stall hızının üzerinde tutun ve bu anada son yaklaşmayı yapmaya çalışın. Kesinlikle iniş takımlarınızı piste konacağınız andan bir iki saniye evveline kadar açmayın, bu sizin hızınızı korumanıza yardım eder. Ayrıca bir önemli nokta daha; motorsuz inişte pistin başını değil ortasını hedefleyin ki, yeterli yüksekliğiniz sizi çakılmaktan korusun. Şansımın yaver gittiği bazı durumlarda, 20-30 mil ilerdeki üssüme sağ salim inmeyi başardığım oldu.

Gelecek ay Navigasyon, hava ve yer savaşları ile havada yakıt ikmali konularını inceliyeceğiz. Bu aylık bu kadar, hoşçakalın.

DISCOVERY

MURAT ŞENYÜZ

Uzun zamandır karışık oyunlar, beceri gerektiren oyunlar veya zeka gerektiren oyunlar derken yaşları küçük oyuncular unutulmuştu. İşte **"Microiliusions"** firması, onların bu sorununa yönelmiş ve **Discovery'i** piyasaya sürmüş. Oyun, esasen küçük oyuncuların İngilizce eğitimine yönelik yapılmış. Ancak isteyen pekçok büyük de oyundan yararlanabilir. Çünkü Discovery'nin her düzey için bir eğitim şekli var. Hatta İngilizce seviyesine güvenenler bile, bu oyundan çok şey kazanıp dil seviyelerini geliştirebilirler. Kısacası İngilizce bilen her kesime hitab edebilen bir oyun var karşımızda. Ama oyunun konu itibarıyla küçüklere yönelik olduğunu da belirtmek isterim. Oyunumuzun konusu şöyle: **Discovery** adlı uzay gemisi, sonsuz uzayda bir asteroide çarpmıştır ve gemi yabancı yaratıklarca istila edilmiştir. Ayrıca geminin sistemleri de arızalanmıştır. Tüm bu zorlukları Discovery **Repair** Team'den seçilecek bir eleman aşabilir. Bu elemanı uzay gemisine göndererek Discovery'yi kurtarma operasyonu başlatıyorsunuz. Ancak **Discovery'yi** kurtarmak için yapmanız gereken birkaç şey var. Öncelikle geminin katlarında değişik yerlerde bulunan 20 adet elması bulup bunları toplamalısınız. Bu sırada gemiyi gezmek için Security door'ları başarı ile açmanız gerekiyor. Bunun için gemi bilgisayarının size sorduğu soruya doğru cevap vermelisiniz. Bunların dışında gemideki yabancı yaratıklara da yakalanmamanız gerekiyor. İşte tüm bunları başarı ile gerçekleştirirseniz, **Discovery'i** de kurtarmış olursunuz. Ancak gemi oldukça büyük ve sayısı epey fazla olan **Security Door'lar,** sıkça karşınıza çıkıyor. Bu büyük uzay gemisini kurtarmak sizin oldukça zamanınızı alacaktır.



Şimdi biraz da bu amaca nasıl ulaşacağınıza, yani oyunu nasıl oynayacağınıza bakalım. Önce, 4 kişilik Discovery **Repair** Team'den kendinize bir eleman seçiyorsunuz. Bunlardan **Scott** ve **Katy** insan, **Mek,** dünyalılar tarafından yaratılmış bir robot ve **Lotar** da dünya dışı bir gezegen canlısı, yani bir uzaylı. Daha sonra oyunun İngilizce seviyesini belirliyorsunuz. Bu seçenekler oldukça zengin. Yaklaşık 15'den fazla level var. En basit kelimelerden en karmaşık cümlelere kadar her türlü seviyeyi oynayabilirsiniz. Yöneteceğiniz elemanı ve dil seviyesini seçtikten sonra, artık kendinizi uzay gemisinin içinde bulabilirsiniz. Kat kat platformlardan oluşan bu uzay gemisinde

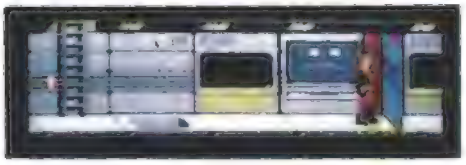
basit tuzaklar da var. Örneğin bazı platformların üzerinde sizi birkaç kat aşağı düşürecek bir delik bulunuyor. Bu deliklerin üzerinden atlayarak kurtulmanız mümkün.- Daha önce bahsettiğim gibi Security Door'lar sıkça karşınıza çıkacaktır. İşte İngilizce bilginiz burada devreye giriyor. Bilgisayar size ingilizce bir kelime veya zorluk derecesine göre karmaşık bir cümle veriyor ve sizden bu söylediklerini yazmanızı istiyor. Yani, gemi bilgisayarının konuşmasını yazıya döküyorsunuz. Eğer kelimeyi doğru yazarsanız, kapı kendiliğinden açılıyor ve siz diğer koridora giriyorsunuz. Ancak bu koridorda hiçbir şey bulamayabilirsiniz. Oyunun riskli yönü de bu sanırım. Peki ya verilen kelimeyi doğru yazamadınızsa ne olacak? İşte o zaman bilgisayar size yazdıklarınızın yanlış olduğunu söylüyor ve doğrusunu ekrana yazıyor. Hem de harf hart size belirterek yazıyor. Yani yaptığınız yanlışı size öğreterek düzeltmenizi sağlıyor. Siz de hemen arkanızı dönüp gitmeyin. Tekrar kapıya gelerek şansınızı bir kez daha deneyin. Çünkü şansınızı istediğiniz kadar deneyebilirsiniz. Belirli bir limiti yok. Gemide Alien'ler yani yabancı yaratıklar olduğunu söylemiştik. Bu yaratıkları ne yazık ki öldüremiyorsunuz. Ancak onların size vereceği zarardan korunabilirsiniz. Yaratıklara karşı yapabileceğiz tek savunma, üzerlerinden zıplamak olacaktır. Bu arada yaratık ve tuzaklarla uğraşırken asıl amacınız olan 20 tane elması toplamanız gerektiğini de unutmayın. Bu elmasları heryerde aramalısınız. Çünkü bu taşların yerini gösteren bir harita ya da radar sistemine sahip değilsiniz. Ekranın altındaki radar sadece sizin geminin neresinde olduğunuzu belirtiyor. Katlardan bir diğerine geçmek için merdivenleri kullanıyorsunuz. Ama bu merdivenleri kullanmak biraz zor. Merdivene joystick'i yukarı çapraz yapıp atlıyorsunuz. Eğer bu şekilde merdivene ulaşamazsanız, merdivenin sonuna dek aşağı düşmeniz mümkün. Ama hemen korkmayın. Yüksekten düşmek sizin üzerinizde olumsuz bir etki yapmıyor. Sizin sağlığınızı tehdit eden tek şey, etrafta bir sağa bir sola giden şuursuz yaratıklar.

Oyun esnasında **"HELP"** tuşuna bastığınızda, karşınıza joystick kontrolünü ve kullanılan tuşları veren bir yazı çıkacaktır. Aslında kullanılan tuşlar pek öyle fazla değil.

M: Müzik açma kapama.
N: Çalan müziği değiştirme.
Q: Oyunu terketme.

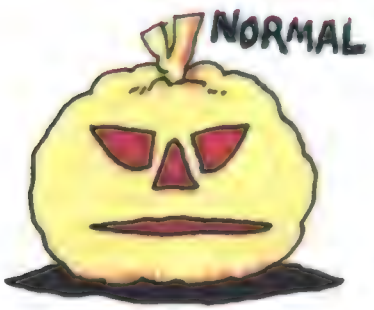
Oyun sırasında karşınıza çıkacak tüm tehlikeler ve yapmanız gereken şeyler bu kadar. Eğer enerjiniz biter de oyununuz sona ererse, karşınıza yeni bir seçenek tablosu çıkacaktır.

Y: Oyuna yeniden başlama.
N: En başa dönüş.
C: Yeni bir karakter seçerek başlama.
S: Başka bir gemide başlama.



Discovery, özellikle küçük yaşta çocukların eğlenerek öğrenmesini sağlayan bir programsa da İngilizcesini ilerletmek isteyen herkes için yararlı. Kendisine güvenenler oyunun zor level'larını deneyebilirler. Teknik veya bilimsel terimleri öğrenmek isteyenler, oyunun bu bölümlerini oynayabilirler. Herkese yönelik bir çalışma olduğu için, yararlı bir oyun diyebilirim. Eğitim amaçlı bir program olduğu için ses ve grafik özellikleri çok iyi değil. Sadece öğrenime yönelik olarak oynanırsa, çok şey kazandırabileceğine inanıyorum. Özellikle küçük oyuncular eğlenerek öğrenecekleri için oldukça sevineceklerdir. Küçüklere iyi eğlenceler, büyüklere de iyi dersler dilerim.

SES	%70
GRAFİK	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 75



ARMALYTE

TUNÇ DİNDAŞ

Uzun zaman oldu. Bir çok oyun bilgisayarımızdan geçip gitti. Sizi bilmem ama ben hala şöyle güzel, oynayabileceğim bir shoot'em up bulamadım. Tabii, eski **XENON** ve **BATTLE SQUADRON** 1ar hariç. Yine aynı günlerden biri; saat on iki ya da bir. Daha yeni kalkmışım. Üzerinde hala geceden kalma bir yorgunluk var. Dalgınlığımı ve evdeki sessizliği bozan telefon sesini duyup ahizeyi kaldırdım. Evet, o ses. *'-Selam Tunç, naber? Ben Sinan.'* Soracağı soruyu oldukça iyi biliyordum. *'-Yazıları bitirdin mi? Mahmure abla soruyor, grafik teknikleri kaç sayfa oldu?.* Sorduğu soruları sanki binlerce defa cevaplamışım gibi durmadan cevapladım. Ama telefonu kapatmadan önce söylediği son cümle dikkatimi çeken tek cümleydi. *'-Haa bu arada tam sana göre bir shoot'em up geldi. Bunu kesin açıkla. Haydi bye?*

Bir gün sonra yazıların bir kısmını dergiye teslim etmek için gittiğimde, Sinan'ın bana uzattığı disketlerde şu ismi gördüm: **ARMALYTE'.** Yo! olamaz bu oyun geldi mi, yoksa yine şeytanca planlanmış bir şaka mı diye düşündüm. Ama disketleri bilgisayara takınca bunun şaka olmadığını gördüm.

Avrupa'da yayınlanan birçok dergiden tam not alan ve son günlerin **HIT** oyunu **ARMALYTE,** sizin de karşınızda. **THALAMUS'un** uzun çalışmalar sonucunda yaptığı oyun, oldukça kaliteli. Oyun tam anlamıyla bir shoot'em right. Hatta size, **KATAKIS'in** aynısı diyebilirim. Amacınız, belli. Sağa doğru ilerleyerek önünüze çıkan herşeyi yok etmelisiniz. Bu işlemleri yaparken toplayabileceğiniz objeler de mevcut. Bu objeler size extra güç, silah ve hız kazandırıyor. Oyunun öteki oyunlardan tek farkı, oldukça zor olması. Bu zorluğun temeli de, vurulduğunuz zaman, topladığınız bütün silahların kaybolması, işte insanı çıldırtan bu özellik, tam anlamıyla bir bela. Bir de bunların üzerine her yerden saldıran birçok düşman çıkınca, ne yapacağınızı merak ediyorum.

Oyunumuz başlamadan önce güzel bir animasyon izliyoruz. **PSYGNOSİS'in** kullandığı tarzda grafiklerle yapılmış animasyon, oldukça başarılı. Neyse oyunda birçok düşmanımız var. Bunların birçoğu uzay gemisi, kalanlar uzay yaratıkları. Bu düşmanları hareketliler ve sabitler olarak sınıflayabiliriz.

Yukarıda da bahsettiğim gibi bize extra özellikler kazandıran objeler var. Bu objeler mavi renkteki küreler. Bunları vurunca bazı harfler ve işaretler çıkıyor. Mesela;

S *(SPEED):* Geminin hareket hızını arttıran şekil. Özellikle kademelerin başında çıkar. Sakın bu şekli kaçırmayın.

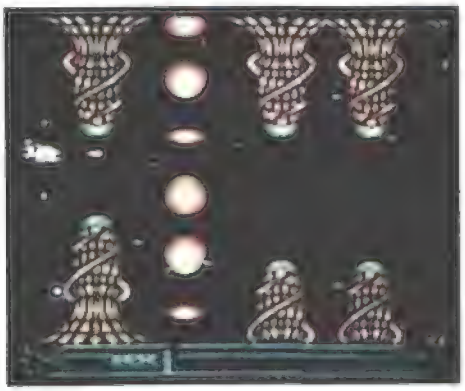
P *{POWER):* Bu oyunda gemimizin gücü yok. Yani bir kere vurulduğunuzda hak kaybediyorsunuz. Bu power gemimizin ateş gücünü çoğaltıyor. İki ya da daha çok kerede vurulan düşman yaratıklarını, bunun sayesinde daha az atışta öldürebiliyorsunuz.

^ ***(Yukarı ok):*** Bu şekille, gemimiz yukarıya ve aşağıya ateş edebilir. Özellikle birinci kademenin ortasında bu özellik çok lazım oluyor.

* ***(Yıldız):*** Gemimizin karşıya doğru üç yolda ateş etmesini sağlar. Çok etkilidir.

Gemimizin ateş gücünü, istediğiniz oranda ayarlayabiliyorsunuz. Ateş tuşuna çok basarsanız, gemimiz kuvvetli lazer atışları yapabilir. Bu özelliği, birçok kerede ölen yaratıkları yok etmek için kullanabilirsiniz.

Oyun esnasında sizi en çok terletecek yerler, yukarıdan durmadan yaratıkların düştüğü yerlerdir. Bu yerlerde yapılacak en iyi hareket, yaratıklar düşmeden hızlı davranarak altlarından geçmenizdir. Ayrıca maximum atışla yok edebileceğiniz ışın kapıları var. Bu kapıları normal olarak yok etmeniz neredeyse imkansız. Özellikle dar geçitlerde oldukça çok zorlanacaksınız. Bu kısımlarda hızlı hareketler yapmayın. Birinci kademenin ortasında ekranın kayması duruyor ve tek gözlü bir yaratık çıkıyor. Burada otomatik ateşe takın ve yaratığı gözünden vurmaya çalışın. Epeyce ilerledikten sonra, İkinci yaratıkla karşılaşacaksınız. Burada oldukça çok yorulacaksınız. Çünkü bu yaratığı yok etmek çok zor.



Oyunun grafiklerini **SCOOPEX** grubunun efsanevi grafikeri 'J.O.E' yapmış. Oyunun grafikleri gerçekten mükemmel dizayn edilmiş. Müzikleri ve ses efektleri de çok güzel.

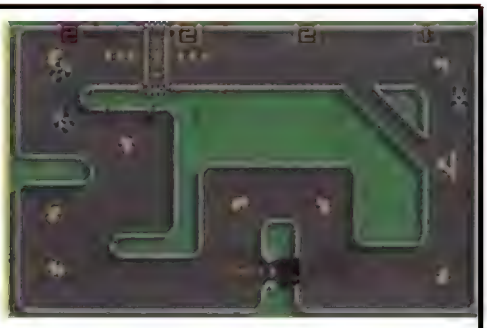
Oyunun tek kötü tarafı oldukça çok yüklemesi. Özellikle **GAME** OVER'dan sonra, açılış grafiklerini tekrar yüklüyor. Tüm bu işler bize çok zaman kaybettiriyor. Tam oyuna ısınmışken herşeyi baştan seyretmek zorunluluğunda kalıyorsunuz.

Eğer güzel bir shoot'em right alıp şöyle saatlerce oynamak istiyorsanız, bu oyun tam size göre. Eğer shoot'em up'çı olmak istiyorsanız, bu ilk göreviniz. Hazır mısınız? Neyse, bence **ARMALYTE'**ı sakın kaçırmayın. Mega başarılar!

THALAMUS / 512K - İki disket

GRAFİK	% 95
SES	% 90
OYNANABİLİRLİKVZVZZ	% 80
GENEL	% 90

Radio Controlled RACER



Araba yarışlarında sürekli kullandığınız arabanın sürücüsü olursunuz. Ama bu kez biraz farklı bir sürüş sergiliyorsunuz. Yarış arabanızı uzaktan kumanda ile yönetiyorsunuz. Yani uzaktan kumandalı araba yarışlarındasınız. Pek çoğunuzun evinde bu tip arabalar vardır sanırım. İşte artık bu oyunu bilgisayarda oynayacaksınız. Yalnız baştan belirteyim; arabanın kontrolü oldukça zor. Bu zor yönetim, ilk başlarda sizi biraz zorlayacaktır.

Oyuna 1 ya da 2 player seçimi ile başlıyorsunuz. Her iki oyuncu da, joystick ile oynuyor. Daha sonra 8 ayrı yarış pistinden birini seçerek 4 arabadan oluşan çılgın yarışa başlıyorsunuz. Arabanız çok fazla savruluyor. Bu yüzden, ilk etapta bu sizin için bir dezavantaj olacaktır.

Zamanla olaya alışırsanız, sizi pistlerde durduracak bir uzaktan kumanda yarışçısı kalmayacaktır. Aracınızı kuşbakışı olarak gördüğünüzden, joystick hareketi de buna göre düzenlenmiş. İleri ittiğinizde arabanız hız kazanıyor. Geriye çekerek de yavaşlıyorsunuz. Eğer aracınız durduğunda joystick'i geri çekerseniz, arabanız geri geri gidecektir. Oyunun güzel özelliklerinden biri de bu sanırım. Savrulma sonucu bir barikata çarptığınızda, geri geri çıkarak bu barikattan kolayca kurtulabiliyorsunuz. Yarış esnasında dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da, diğer kumandalı arabalardır. Çünkü bunları geçmek ayrı.bir hüner ve beceri gerektiriyor. Size uzun süre yol vermeyebilirler. İşte yeteneklerinizi gösterme zamanı geliyor ve siz tüm hünerlerinizi ortaya koyarak bu aracı geçmeye çalışıyorsunuz. Bitiş çizgisine ilk yarışçının ulaşması ile yarış son buluyor. Yani bu oyunda ikinci ya da üçüncü olamıyorsunuz. Ya birinci olacaksınız ya da derecenizi hiçbir zaman öğrenemeyeceksiniz.

Radio Controlled Racer hakkında verebileceğim genel bilgiler bu kadar. Artık gerisi size ve yeteneklerinize kalıyor. Bakalım bu oyunda da, evinizdeki uzaktan kumandalı arabaları kullandığınız gibi başarılı bir sürücülük sergileyebilecek misiniz? Bu arada size küçük bir sır vereyim. Her zaman için gerçek uzaktan kumandalı arabaları kullanmak daha zevklidir. Kısacası size tavsiyem, evinizde bu tip bir araç varsa bu oyuna hiç rağbet etmeyin.

CAP'N CARNAGE

Uzun zamandır uzay oyunu türünde programlar ülkemize gelmiyordu. Daha doğrusu, gelen oyunlar içinde kaliteli olanlar son derece azınlıktaydı. **Zara Thrusta ve Turn'n Burn,** bu türün son gelen kaliteli oyunları arasındaydı. Gerçi birazdan anlatmaya başlayacağım oyun bunlar kadar kaliteli değil ama, bir takım özelliklerinin olması, bu oyunu tanıtım listemize almamıza neden oldu.

Cap'n Carnage, konu olarak daha önce işlenmiş bir senaryoya sahip. Bu senaryo bir takım yan öğelerle desteklenmiş ve yeni bir ürün olarak piyasaya sürülmüş. Oyun, güzel bir grafikle açılıyor. Hemen ardından oyunu kendinize göre kolaylaştırabileceğiniz bir kontrol tablosu göreceksiniz. Bunlardan **'GO WITH TEAM'** ile hiç bir ayarlama yapmadan direk oyuna girebilirsiniz. **REVREW TEAM'i** seçtiğinizde önünüze **Craft, Lazer, Droid ve Power'dan** olusan bir dörtlü gelecektir. Bunlardan istediğinize göre ayarlamaları yapmanız mümkün. **NEW TEAM** ile Craft sayısını maksimum sekiz'e kadar çıkartabilirsiniz. Lazer'i multi ya da normal yapıp Droit'i açıp kapayabilirsiniz.Yalnız bu arttırmaları yaparken, Credit'inizin sürekli azaldığına dikkat edin. Oyuna başladığınızda, bir gemi sizi yukarıdan indirecektir. Daha sonra joystik ile ilerlemeye başlayın. Oyunda idare etmek zorunda olduğunuz gemi o kadar hassas bir ayar istiyor ki, insanın sabrı zaman zaman zorlanıyor. Mayınları vurmak için, uzaktan ateş edin. O kadar yakına girerseniz en ufak bir temasta patlayabiliyorsunuz. Bazen uçan yaratıklar göreceksiniz. Bunları da öldürürken zamanlamayı iyi yapmanız gerekiyor. Biraz ilerlediğinizde, füzeye benzer şeyler göreceksiniz. Bunları vurduğunuzda, bölüm atlamanız mümkün olacak. Sözünü ettiğim bu cisimler duvar aralarında olduğunda, buralarda patlamalar oldukça sık oluyor. Keza duvarlara fazla vurunca da geminiz havaya uçabiliyor.

CAP'N CARNAGE'nin grafikleri vasatın biraz üstünde. Oyunun bir parça sabır istemesi insanı oynamaya zorluyor. Ses efektleri de bu türün klasiklerinde olduğu gibi. Boş vaktiniz varsa, bu oyunu bir deneyin..

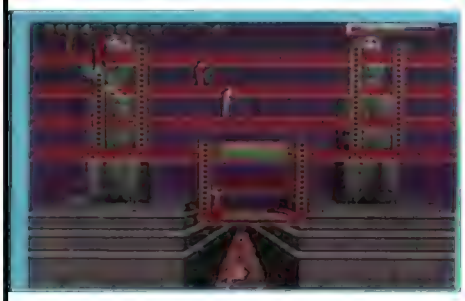
POT PANIC

Sanırım bilgisayarımızın ünlü oyunu **Tetris'i** bilmeyeniniz yoktur. Ancak eminim ki **Tetris'i** hiç, bir çaydanlık ya da fincanla oynamamışsınızdır Evet, yanlış duymadınız bir çaydanlık dedim. **Pot Panic'te** yukarıdan düşen cisimler **Tetris'in** alışılmış geometrik şekilleri değil, mutfak eşyaları. Cisimler mutfak eşyaları olunca, oyunun oynanışı biraz değişiyor doğal olarak. Düzensiz şekillerden bir bütün oluşturamayacağınıza göre, oyunun kuralı da biraz farklılaşıyor. 5 aynı eşyayı üst üste getirdiğinizde, bu 5 mutfak eşyası yok oluyor. Ayrıca belli sayıda eşya yok ettiğinizde, bilgisayar size bir yardımda bulunuyor ve istediğiniz bir eşyayı tüm ekrandan silebiliyorsunuz. İşte değişiklik bunlardan oluşuyor. Yere düşen cisimler arasında fincan, kahve makinesi, bardak, huni gibi değişik ve bir oyun için pek alışık olmadığımız eşya tipleri var. Pek ünlü bir software firması tarafından piyasaya sürülmemiş olan bu oyunu, **Tetrise** yeni bir boyut kazandırarak oynamak isteyen eski hastalara tavsiye edebilirim. Ayrıca oyun grafik ve müzik yönünden oldukça zengin.

Sonuç olarak oyun hakkındaki genel görüşüm **Tetris'e** yeni bir boyut kazandırılarak oynamak isteyenlere tavsiye edebileceğim vakit geçirici bir oyun. Bakalım mutfak işlerindeki yeteneklerinizi bu oyuna ne kadar adapte edebileceksiniz. Hepinize başarılar.

BURGER MAN

Karnınız çok aç. Midenizdeki büyük boşluk aklınıza binbir çeşit yemeğin gelmesine neden oluyor. Ve işte o müthiş görüntü. Dayanamıyorsunuz ve o müthiş boşluğu onunla dolduruyorsunuz. Sorarım sizlere.. Hangimiz hamburgere hayır diyebiliyoruz?
Bu güne kadar Amiga'm sayesinde birçok şey gerçekleştirdim. Binalar inşa ettim. Köprüler yapıp onları bir güzel havaya uçurdum. Ama bilgisayarda hamburger yapmak, bu oyuna kadar hiç aklıma gelmemişti. Daha önceleri C-64 versiyonu olan **Burger Time,** oldukça dikkat çekmişti. Ama bunun kadar başarılı kuşkusuz değildi. **Burger Man,** aslında bence yorgunluk atmak ve biraz da gülmek için yapılmış. Çünkü böylesine zor oyunların arasında **Burger Man** gibi bir oyunun çıkması, insanı bir anlamda dinlendiriyor. Eminim siz de oyunu gördüğünüzde, aynen benim gibi düşüneceksiniz. Oyunun konusu, bir hayli basit. Ama bu basitliğin içine öylesine güzellikler işlenmiş ki, oyunu oynarken ister istemez az da olsa bir hırsa kapılıyorsunuz. Oyunda ilk önce adamınızın bir asansörle yukarıdan aşağıya indiğini göreceksiniz. Daha sonra size saldıracak olan yürüyen sosislerin saldırılarına karşı koymaya başlayacaksınız. Bunları **FİRE** yardımıyla yok edebilirsiniz. Bu sosislerin çıkacakları yerler, bir ok yardımıyla size daha önceden bildirilecektir. Merdivenden çıkmaya başladığınızda, yeşil salatayı ve köfteyi göreceksiniz. Bunların üstünden geçtiğinizde ezildiklerini ve hemen sonrasında da bir alta düştüklerini göreceksiniz. Eğer bu düşme esnasında altta bir düşman varsa, o da ezilecektir. İç malzemeleri alt ekmeğin üstüne yerleştirdikten sonra, sıra en üstekine gelecek. Onu da hamburgerin üstüne koyduğunuzda işiniz bitecek ve bölüm atlamış olacaksınız. Bu arada ara sıra çıkan domatesleri de almayı ihmal etmeyin. Bunlar puanınızın artmasında yararı olacaktır, ilerki bölümlerde yapmak zorunda olduğunuz hamburgerlerin sayıları artıyor. Bunlar yetmezmiş gibi. merdivenler de oldukça karışık şekilde yerleştirilmiş. Ayrıca ateş gücünüzün de sınırlı olduğunu hemen hatırlatalım.



BURGER MAN, değişik ve sevimli bir oyun. Stres dağıtmak isteyenlerin severek oynayacaklarını tahmin ediyorum. Hepinize mutlu bir ay dileğiyle..

HAMMER BOY

İspanyol yazılım evi olan **DINAMIC** i herkes tanır. Özellikle **ARMY MOVES** ve **FREDDY HARDEST** dendiği zaman, tanımayan yoktur heralde. Geçen ay yaptıkları **MEGA PHOENIX** ile adlarından söz ettirmişti. İşte **DINAMIC,** bu ayda değişik bir oyun yaptı. Üç dört sene önce severek oynadığımız **GAME WATCH** tarzı bir oyun oynamaya hayır demezsiniz heralde. İşte oyunumuz **HAMMER BOY,** aynı **GAME WATCH** tarzı bir oyun. Hazırsanız başlayalım.

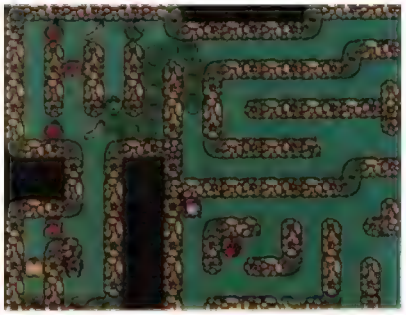
Oyun, dört kademeden meydana geliyor. Oyunun birinci kademesindeki düşmanlarınız, kızılderililer. Oyunda sizin kalenize ateş atan ve içeri girmek isteyen kızılderililer var. Birinci kademenin sol üst köşesinde kaleye atılan ateşlerin kaçının yandığını ve kaleye kaç kızılderilinin girdiğini gösteren bir gösterge var. Kademede, kaleye düşen ateşler büyük ateş olunca göstergede görülür. Bu şekilde kaleniz zarar almış olur. Kaleye tırmanan kızılderililer yok olup geldikleri zaman kafalarına vurmazsanız, onlar da gösterge tablosunda görülür yani kaleye girmiş olurlar. Bu yüzden hızlı olmalısınız. Sağ üst köşedeki zaman sıfırlanana kadar kızılderililerle mücadele etmeniz gerekiyor.

İkinci kademede ise korsanlarla savaşıyoruz. Bu kademede de yapacağınız iş aynı. Geminize girmek isteyen korsanları kafalarına vurarak yokedin. Ayrıca size gülle atan korsan gemilerine de dikkat edin.

Üçüncü kademede şövalyelere yardım edeceğiz. Burada ilk önce düşmanlar kalemize merdivenlerini uzatıyor. Daha sonra da saldırmaya başlıyorlar. Düşman şövalyelerinin kaleye çıkmasıyla beraber onların arkasında taş atan mancınıklarda ateşe başlıyor.
Oyunun dördüncü ve son kademesinde, karşınıza düşmanlarınız olan uzaylılar çıkacak. Bu kademe, diğer kademelerden çok daha zor. İşte bu sebeple, oyuna bir lazer işi katmışlar. Oyunun en sağ ve en sol kısımlarında küçük barikatların arkasından lazer atabiliyorsunuz. Yukarıda uçan uzay gemilerini, bu lazer sayesinde vurabilirsiniz. Kademedeki düşmanlarınız, havada uçan gemiler ve uçan motorsikletlerdir. Havada uçan uzay gemilerini lazer ile vuramazsanız, uzay gemileri ve motorsikletler sizin uzay üstünüze inebilirler. Alttan gelen uzay gemilerini ise, balyozunuzla vurmanız gerekiyor. Alttan gelen bu uzay gemilerini vuramazsanız, onlar da diğer uzay gemileri gibi sizin uzay üstünüze inerler ve üstünüzü işgal ederler.
Özellikle küçüklerin ve **GAME WATCH** meraklılarının severek oynayabileceği bir oyun. Sizin de bu oyunu seveceğini umarım. Başarılar.

MAGIC SERPENT

MAGIC SERPENT.. Yani sihirli yılan. Bu ayki konuklarımızdan biri de bu sevimli yılan. Derginizin Nisan sayısını hatırlıyorsanız, **CREEPY** diye bir oyunun tanıtımını yaptığımızı anımsayacaksınız. Hatta bu oyunun daha önce piyasaya çıkan **ACADEMY** adlı oyuna benzer olduğunu yazmıştık. Aradan beş ay geçtikten sonra yine bu türün başka bir örneği elimize geçti. Konu olarak bu iki oyunun aynısı olan **Magic Serpent,** bazı farklılıklarla desteklenmiş. Yine labirentlerin arasına serpiştirilmiş yiyecekleri toplamak ana görevinizi oluşturuyor. Aldığınız her yiyecekten sonra,,, yılanınızın biraz daha uzadığını fark edeceksiniz. Özel olarak hazırlanmış şeyleri aldığınızda ise, yılanın boyu azalacaktır. Kırmızı yuvarlaklar sayesinde bulunduğunuz yerin simetrisinden çıkmanız mümkün. Ekranın sağ ve sol köşelerine hareket edebilen bir harita göreceksiniz. Yaptığınız hareketleri ve nerede olduğunuzu buradan görebilirsiniz. Labirentin içindeki tüm yiyecekleri bitirdiğinizde, level atlamış olacaksınız. Her bölümün ayrı bir zorluk derecesinin olması oyunun kalitesini arttırmış.



Oyunu F1 tuşu yardımıyla tek kişi. F2 tuşu yardımıylada iki kişi oynayabiliyorsunuz. F3 tuşuyla da aldığınız yiyeceklerin size neler kazandırdığını göreceksiniz. Skor tablosunu görmek istiyorsanız, F4 tuşunu kullanamanız yeterli olacaktır.

MAGIC SERPENT, Creepy türünden hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Oyunda pastel renklerin kullanılmasındaki başarı da, oldukça dikkat çekici.

Hepinize bol şans...

M1 TANK PLATOON

F. Kağan GÜRKAYNAK

Bazı bilgisayar oyunları vardır ki, onları oynarken adeta olayları yaşarsınız. İşte Microprose ve işte **M1 Tank Platoon.** Son derece detaylı, vektörel grafiklerden oluşan bir simülasyon ve strateji oyunu.

Oyunda Amerika'nın son senelerde geliştirdiği M1 A1 tanklarının dört tanesinden oluşan bir birliğe komuta ediyorsunuz. Bu dört tankı ve zaman zaman emrinize verilen yardımcı birlikleri kullanarak, çeşitli hava şartları ve arazilerde size verilen görevleri bitirmek zorundasınız.

M1 A1 *(Abrams),* modern hücum tanklarının en iyi örneklerinden biridir. Ana hücum silahı, 120 mm.'lik bir toptur. Bu top için 40 mermilik cephane taşır. Bilgisayar destekli bir nişan alma sistemi, Kızılötesi periskopları, Lazerli hedef aydınlatma sistemi ile M1, yüksek performanslı bir tanktan beklenen herşeyi verebilecek kapasitedir. Motoru ise, her arazide 75 km/ saatlik hıza izin verebilecek kadar güçlüdür. Kendini korumak için aktif zırha ve sis bombalarına sahiptir.

Tankın dört personeli var. Commander, tank komutanı olup, genel kararları alarak tankın yönetimini sağlar. Gunner, topçudur, 120'lik silahı kullanır. Driver, tankın sürücüsüdür. Son olarak mermi doldurma sistemini kullanan Loader var. Oyunda tüm personeliniz bellidir. Bir adam kaybedince, size karargahtan yeni bir adam gönderilecektir. Her adamın rütbesi ve görev tecrübesi vardır. Sağladığı performans bunlarla yakından ilgilidir.

Düşmanlar, klasik olarak Rus birlikleri. **Microprose** firması son hazırladığı Gunship 2000 programında, dost olarak geçen araçların da düşmanlık yapabilmesini sağlayacağını açıkladı. En geç bu oyundan sonra düşmanlarda Rus tekelinin kalkacağını umuyoruz.

Oyun, gerçekten komik denebilecek bir intro ile başlıyor; hele müzik olması beklenen sesler felaket. Bu eziyetin ardından, kendimizi bir kara tahtanın karşısında buluyoruz. Tahtadaki birliklerden istediğimizi

seçiyor veya **Esc** tuşu ile kendimize yeni bir birlik yaratıyoruz. Soldaki panoda birlik hakkında çeşitli bilgiler mevcut

Battles Fought : Katıldığı savaş sayısı
Battles Won : Kazanılan savaş sayısı
Enemy Kills : Tahrip edilen düşman birliği sayısı
Losses : Kaybedilen tank sayısı
Average Skill : Birliğin ortalama becerisi
Overall rating : Birliğin genel puanı

Birlik seçiminden sonra sıra görev türü seçiminde. Burada **Static Gunnery,** hareketsiz hedeflere karşı tatbikat; **Moving Gunnery,** hareket eden hedeflere karşı tatbikat; **Single Engagement,** tek görevlerden seçme; **Start campaign,** Üçüncü Dünya Savaşında görev üstüne görev alarak sonuna kadar mücadele etmek.

Tanklarınızın kumandasına alışmak için, ilk iki görev türünü tercih edebilirsiniz. Tank ekiplerinize tecrübe kazandırabilmek için, **Single Engagement** ideal bir seçenek. Bu seçeneğin altında ise, altı değişik saldırı türü yer alıyor.

Blitzkrieg: Dağılmış kaçan bir düşmanı kovalayarak imha etme üstüne kurulan görevler.

Meeting Engagement: Düşman sizin birliğin koruduğu bölgeye bir saldırı düzenliyor; ancak birlikleriniz de düşmanı karşılama amacında, saldırıyı kaybeden taraf savunmaya geçmek zorunda kalacak.

Hasty Attack: Düşman hücumdan vazgeçmiş, savunmaya dönmüş, ancak daha tam bir savunma hattı oluşturamamış. Düşmanı bulup tutunduğu yerden atmanız gerekiyor.

Assault: Düşman kendisine bir savunma hattı oluşturmuş ve bir saldırıya karşı en iyi şekilde hazırlanmış durumda.

Defend Position: Savunma görevi, düşman hücumunu karşılamak ve yerinizde tutunmak zorundasınız.

Rear Guard Position: Dost birlikler geri kaçarken, birliğiniz ile geri çekilen birlikleri korumak zorundasınız.

Eğer büyük savaşa girmek istiyorsanız, buradaki tüm görevleri başarı ile bitirdiğinizden emin olun. Her durum için, kendinize bir taktik geliştirmeniz gerekecektir. Mesela **Assault** görevlerinde, doğrudan ateş altında değilseniz, uygulaması çok zaman alan vur kaç harekatları içeren planlar yapabilirsiniz. Ne var ki, **Defend position'da** hemen düşmanın geleceği yönü kestirip, araçlarınızı uygun savunma konumlarına almanız gerekecek.

Görevlere başlamadan önce, düşmanın kalitesini de belirtiyorsunuz.

Second Line **Troops:** İhtiyatlar diyebileceğimiz bu birlikler, sizin birliklerinize oranla çok demode silahlar kullanıyorlar. Silahların sadece bazılarında lazer güdümü bulunuyor. Bunların yanında, silâhları kullanan askerler de son derece tecrübesiz. Görevlere yeni başlarken, bu düşmanları seçmeniz yararınıza.

First Line **Troops:** Normal birlikler; bu birlikler iyi eğitim görmüşler, ancak deneyimsiz olmaları yüzünden yavaş hareket edip, tereddütlü davranacaklardır. Silahları sizinkilerden çok aşağı kalmamakla beraber yine de tam dişinize göre oldukları söylenemez. Modern silahlara karşı, kendinizi denemek için iyi fırsat. Yine de dikkatli olun, **T-72** ler çok tehlikeli yaratıklardır.

Veterans: Bu birlikler, savaş tecrübesi olan birlikler. Modern silahları ustalıkla kullanabiliyorlar. Kullandıkları silahlar neredeyse size denk.

Elite ***(Guards):*** Seçme birlikler. Kullandıkları **T-80** tankları, sizin MTlerinizden aşağı kalmayacak bir silahtır. Rus teknolojisinin son silahlarına karşı savaşmak zorunda kalacaksınız. İşin kötüsü, silahları kullananlar en azından silahların kendisi kadar iyi. Bu birliklere karşı zafer kazanmanın zevki, öbürleri gibi olmuyor tabii ki.

Tüm bu seçimler bitince, bir süre görev hazırlanacaktır. Sonra karşımıza bir tank karşısında bir asker iki seçenek sunacak: **Outfitting** ve **Briefing. Briefing** seçeneği ile görevin ayrıntılarını öğrenmeniz mümkün. Burada sizin ve düşmanların tahmini

yerleri belirtilecek. Sol taraftaki haritada ise, açıklamalara paralel olarak detayları gösterecektir. Size destek verecek olan birlikleri, tabii varsa, hava durumunu, tahmini düşman birliklerini buradan öğreneceksiniz. Görevlerde her zaman büyük bir harekatın ufak bir parçası olarak hareket ediyorsunuz. Önemli olan, sizden isteneni yerine getirmek.

Birliklerinize zaman zaman destekleyecek birlikler verilecek. Bu birlikler de sizin komutanız altında olacaklar. Birliklerdeki araçların yönetimini kendiniz yapamıyorsunuz, ancak her aracın detayları ile ne yasacağını emirlerle kontrol edebiliyorsunuz.

Size yardım eden birlikler şunlar:

Tanklar: Genelde **M60** tankları. Bir M1 kadar kabiliyetli olamasa da, ateş gücünüzü önemli ölçüde arttıracaklar.

Mekanize birlikler: Bunlar özelleşmiş araçlar olup, doğrudan ateş altında işe yaramayacaklardır. **M163 Pivad** bir uçaksavar tankı olup, hava saldırılarında yanınızda olmasından çok hoşlanacağınız bir araç. Bunun yanında piyade taşıyan M2'ler de mevcut. M2 hedefe geldiğinde, bu piyadeler araçlarından inerek omuzdan atılan füzeler kullanabileceklerdir. Bazı M2'ler se, **TOW** füzeleri taşıyor. Düşman silahlarına karşı fazla savunması olmayan bu araçlar, füzeleri ile en tehlikeli topları bile susturabilirler.

Toplar: Havan toplarından sis bombalarına, büyük çaplı obüslere kadar değişik silahları sizin emrinize verebiliyorlar. Bunları çullanmak için, bir hedef belirleyerek ateş açılmasını istiyorsunuz. Eğer ateş açabilecek durumdalarsa, belirtilen bölgeyi bir süre top ateşine tutuyorlar. Bu tür isteklerinizde hedef bölgesi dışında olmanızı tavsiye ederim; zira topçunuz, ateş ettiğim yerde kimler var gibi düşünceleri olmayan biri. Bu silahın bir diğer zorluğu ise, siz ister istemez ateşe başlamaması. Bu yüzden hedef bölgesini hareket eden araçları düşünerek belirlemeniz gerekiyor.

Hava Desteği: İlk etapta silahsız veya az silahlı UH 58 gözcü helikopterleri var. Düşmanınızın yerini tesbit etmeye yarıyor. Eğer ateş hattında değilseniz ve saklanan düşmanı sarmak istiyorsanız, bu helikopter deal. **AH 64 Apache** başlı başına bir olay. Ne var ki bu programda, helikopteri sadece Lider tankınızın tepesine çağırabiliyorsunuz. **AH** 64 kendine uygun hedef bulur bulmaz, resmen ortalığı dağıtıyor. Çok şanslı iseniz, size bir **A10** destek verecektir. Eğer karşınızdaki düşmanın iyi bir hava savunması yoksa, fazla savaşmanıza bile gerek kalmayabilir. **A10,** ateş etmekten çok hoşlanan ve attığını vuran bir alet.

Destek birlikleri her zaman olmayacaktır. Olsa bile her zaman işe yaramalarını beklemeyin. Mesela fırtına çıkmışken bir **A10'a** sahip olmanın hiç bir espirisi yok *(Uçak kalkamıyor!)*. Oyunun bir eksik yanı, değerlendirmelere destek veren birlikleri katmıyor. Yani bu birliklerden verdiğiniz zaiyat, önemli olmuyor. Kendinizi korumak için bu araçları rahatlıkla düşmanın üstüne sürebilirsiniz. Özellikle **TOW** füzesi taşıyan M2'leri, düşmanın tam göbeğine göndermek çok etkili oluyor; gerçi M2'ler ağır tankların ateşine fazla dayanamıyorlar ama, gittiklere yere yalnız gitmiyorlar *(Ne de olsa zafer için bir iki kayba göz yumabiliriz)*.

Briefing'de ayrıca tahmin edilen düşman birlikleri verilecektir. Zamanla bu birliklere karşı nasıl savaşılacağını çok iyi öğreneceksiniz. Özellikle silah seçiminde, düşmanınızı bilmeniz gerekiyor. Diyelim ki karşınızda uçaksavar birlikleri var, hava araçlarınızı daha dikkatli kullanmanız gerekecek, buna rağmen bu birlikler sizin hızlı bir saldırınıza dayanamayacaklardır. Yine aynı şekilde sadece tank birliklerine karşı savaşıyorsanız, fazla ortaya çıkmanız sağlığınız açısından zararlı olabilir.

Outfitting seçeneği ile tanklarınızı,ekibinizi ve cephanenizi gözden geçirebilirsiniz. Tankları Mouse ile seçerek durumlarını, yine mouse ile birliğinizin askerlerini tek tek inceleyebilir; **XFER** komutunu kullanarak, bir askerin görev yerini değiştirebilirsiniz. Cephaneye gelince, her tankın taşıdığı 40 mermiyi belirleyebilirsiniz. Mermilerden **AP.** zırh delen bir mermidir ve ağır tanklara ve zırhlı araçlara karşı kullanılır. **HEAT** daha hafif zırhlı araçları dağıtmak için kullanılır. Briefingde belirtilen düşmana göre bu iki cephane miktarını belirleyebilirsiniz.

Tanklar iki değişik cephane daha taşırlar; binalara, sığınaklara karşı ve de insanlara, siperlere karşı. Oyunda silahların bu konumları var. Ancak daha ne cephanesinin olduğuna, ne de kullanıldığına rastladım.

Artık tank başındaki seçeneklere iki yenisi eklenmiş olmalı. **New Mission,** size yeni bir görev seçme şansı tanırken; **Goto Battle,** sizi savaşa davet edecektir.

Destek birlikleri ne olursa olsun, herzaman 4 adet M1 **A1** tankı hizmetinizde olacaktır. Oyunda bu tankları birlik olarak, tek tek emir vererek ve hatta bizzat hayati fonksiyonlarını kullanarak yönetmek mümkün. Bunun yanı sıra tüm araçları dışarıdan istediğiniz açıdan da görebilirsiniz. Oyunun kumandası, hem klavye hem de mouse ile yapılabiliyor. En güzeli, tuşların çoğu oyun sırasında gözünüzün önünde duruyor.

Kontrol için, taktik ekranları veya tankın değişik bölümleri var. Önce taktik ekranları açıklayayım. Bu ekranlarda, solda herzaman haritayı göreceğiz. Harita, planlarımızı yapabilmemiz açısından son derece önemli.

Haritada, yeşil dörtgenler tepeleri temsil ediyorlar. Basitlik açısından tepelerin dört yüzü bulunuyor. Tepelerin içinde bulunan artı ise, tepenin şeklini bize açıklıyor. Artının ortası, tam zirveyi simgeliyor. Çizgilerin kenara yakın olmaları, yamacın dik olduğunu belirtiyor. Tepenin yüksekliği ise, kapladığı alan ile orantılı. Tepeler, oyunun stratejik kısmının en önemli kısmını teşkil ediyor. Tanklarınızı bir yere götürmek için tepelerin arkasından dolaşacak, ateş ederken ise yamaçları kullanarak mümkün olduğu kadar gizleneceksiniz. Birkaç oyundan sonra siz de arazide duran bir tankı vurmanın, tepenin hemen arkasında yamaçta duran bir tankı vurmaktan çok daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Mavi çizgiler, nehirleri gösteriyor. Tanklar nehirlerden çok yavaş geçebiliyorlar. Sürpriz saldırılar planlarken, yol üzerindeki bu tür engelleri iyi gözden geçirmek gerekecek. Kahverengimsi alanlar, çamurlu toprakları gösteriyorlar; tankların buralarda da düşük hızlarda hareket edeceğini hemen belirteyim. Gri çizgiler ise, yollar. Tanklar, yollarda çok hızlı hareket edeceklerdir; bu avantajı mümkün olduöu kadar kullanın. Bazı hava şartlarında, bu yerlerdeki tank hızları değişecektir. Mesela kışın her yer donunca, ne nehir ne de çamur sizi yavaşlatmayacaktır.

Amacımız adamlarımızın da savaştan sağ çıkmaları olduğundan, sık sık siperlere ihtiyacımız olacaktır. Dağların yanısıra, ağaçlar ve evler bu işe yarıyorlar.

Haritanızı çok iyi inceleyin. Düşmanın savunduğu yer, kırmızı bir kare ile simgeleniyor. Bu işaret, orada düşman olduğunu göstermiyor. Orası, daha çok düşmanın dayanak noktası. Düşmanlar, araçlarını açıklayacak şekilde kırmızı karelerle gösteriliyor. Yeşil kareciklerin sizin araçlarınız olduğunu anlatmama gerek yok. Haritanızı daima Z ile yaklaştırıp X ile uzaklaştırabilirsiniz. Haritanızda atılan mermileri bile rahatlıkla izleyebilirsiniz. Düşmanın harita görünebilmesi için, mutlaka araçlarınızdan biri tarafından görülmeliler. Harita üzerindeki sarı artı ise, mouse ile taşınabiliyor. Bu artı sayesinde tüm yönlendirmeleri yapacaksınız. Haritanın üç boyutlu ortamda nasıl olduğunu canlandırmaya çalışın ve tanklarınıza emirlerinizi vermeye başlayın.

Haritanın sağında, emir panosu yer alıyor. Oyunun başında burada 1 numaralı tankınızın emir panosunu görüyorsunuz. Panonun en sol üstündeki tank işaretine basarak, tüm birliğin emir panosuna erişebiliriz. Burada yine en sol üstteki simgeye basarsak, ana panoya geliriz. Burada yukarıda kırmızı ile gösterilen simgeleri ve haritada neyi simgelediklerini görebilirsiniz. Bunların altında ise dost simgeler var. Şimdi yeniden birlik emir panosuna dönelim *(panodaki yeşil simgelere Mouse ile gidip basarak)*.

Birlik emir panosunun en üstünde, birliğin adı ve türü yazacaktır. Bu en üst satıra sol Mouse ile basarak, varsa diğer birliklerin emir panolarına erişebiliriz. Bunun hemen altında, bu birliğin sahip olduğu silahların ve donanımın özelliklerini görebiliriz. Hemen altında birliğin araçlarının dökümü ve durumları yer alacak. Bir birliğin en fazla dört araçtan oluştuğunu hemen ekleyeyim. Bunun hemen altında **LAST PLATOON ORDERS** yazısının altında, bu birliğin uygulamakta olduğu son emirler bulu-

nacaktır. Bunun altında ise, birliğe verilebilecek emirlerin bir dökümü bulunmakta. Birliğe emir verebilmek için, gereken tuşa basabilir veya tuşun yazdığı yere Mouse ile basabilirsiniz. Birliğe emir verince, bu birliğe ait tüm araçlar emirleri uygulayacaklardır.

Gelelim Emirlere:

A : Hızla ilerle *(Daha önce belirtilen istikamet)*
S : Yavaşça ilerle
H :Dur
B : Geri çekil
L, R : Sola, sağa 30 derece çark et
+ - : Motor dumanı aç, kapa
F : Ateş serbest
C : Ateş kes
M : Haritada sarı artılı yerlere hareket et.
T : Haritada işaret edilen yere dön *(ama ilerleme).*
Shift ile **W,V,I,C,L,R:** Değişik araç dizilişleri

Birlik emir panosundan araca basarak veya haritada yeşil bir araca basarak, o araca ait emir panosuna geçilebilir.

Araç emir panosunun yine en üstünde, aracın tipi yazıyor. Buraya sol mouse ile basarak, birlik içindeki değişik araçları dolaşabiliriz. Altında bu araç tarafından taşınan silahlar ve donanım, kısaca tanıtılıyor Bunun altında ise, sadece M1 birliğine mahsus tank ekibi ve durumları yazıyor; onun altında aracın aldığı hasar ve kalan cephane bulunuyor. En altta, yine verebileceğiniz emirler sıralanmış. Burada farklı olan sadece;

E : Ön tarafta hedef ara
D : Arka tarafta hedef ara
<, > : Solda, sağda hedef ara.

Bu ve diğer tuşları kullanarak, tankın değişik yerlerindeyken bile tankınızı yönetebilirsiniz.

Destek birlikleri içinde emir panoları mevcut, yalnızca tüm emirler her araç için yok; helikopter ve uçaklar içinse, çok basit başka komutlar var.

Birliğinizde bir lider var. Bu lider, tank emir panosunun en üstünde **LDR** harfleri ile diğerlerinden ayırt ediliyor. En başta bu daima 1 numaralı tank oluyor. Kendi kullanabileceğiniz tank ise, yine aynı şekilde OP harfleri taşıyor. Duyduğunuz sesler de, herzaman OP tankın sesleri.

Taktik ekranları geride bırakalım, biraz da oyunun simülasyon kısmını görelim. Tank üzerinde ayrıntılı kontrol veren tuşlar mevcut. Bunlar:

F1 : Tank komutanı tank dışında
F2 : Tank komutanı tank içinde
F3 : Topçu
F4 : Sürücü
F5 : Harita
F6 : Op tank emir panosu
F7 : Birlik emir panoları
F8 : Araç emir panoları
F9 : Dış görünüş (Op)
F10 : Bir sonraki tankı kontrol etmek.
Shift F10: Op tankı lider yapmak
1 : Topçu AP *{Zırh delici)* mermi kullan
2 : Topçu **HEAT** mermi kullan
3 : Topçu Top / Makinalı kullan
4 : Periskop Normal / Savaş
7 : Zoom aç / kapa
8 : Kızılötesi görüntü
9 : Sürücü bu tarafa dön
Backspace: Sis bombası at
Return : Ateş
Space : Menzil ölçümü yap

Nümerik klavyedeki 0 tuşu ise, oyun hızını ayarlamak için kullanılıyor: 0, 1, 2, 3, 4 (0 *en hızlı).*

Tank mevkilerini açıklamadan, tüm mevkilerde bulunan bir göstergeyi açıklamak istiyorum. F1 tuşuna basın; en sol altta sayılar ve yanında tepeden bir tank resmi olan göstergeyi açıklayacağım. En soldaki dikey çizgi ortasındaki nokta, ne oranda yukarı aşağı hareket yapıldığını gösteriyor. Yatay çizgi ve ortasındaki nokta da, aynı şekilde sola sağa dönme eğilimini gösteriyor. Bunların arasında 3 sayı var. En üstteki kumandanın (C), altındaki taretin *(T),* en alttaki ise tankın (H) baktığı yönü belirtiyor. Hemen sağlarındaki şekilde, tankın küt kısmı ön olmak üzere yönü, taret ve sarı nokta olarak komutanın baktığı yer gözüküyor. Kırmızı yay ise, herhangi bir konumda görüş alanını gösteriyor. Bu göstergeye ileride yön göstergesi diyeceğim.

Herhangi bir ekranda hareket kontrolü, numaratör klavye, ok tuşları veya Joystick ile yapılabiliyor. Tuşların kötü yanı, bir hareketi durdurmak için karşı hareket yapmak zorunda olmanız. Mesela tareti sola döndüreceksiniz: Sol oka basıyorsunuz, taret dönmeye başlıyor; istediğiniz yere gelince, sağa basarak durduruyorsunuz. Kriz durumlarında bu hareketi uygulamak o kadar kolay olmuyor. Joystick'iniz varsa, bu sebeple hazır tutun derim.

Tank komutanını iki ekranda kontrol edebiliyorsunuz. Bunlardan ilki *(F1)* tankın taretinin üzerinde. Burada 7.62 mm'lik bir makinalı tüfeğin komutasını alıyorsunuz elinize. Bu silahla **T-80** avlamanız olası değil; ancak ufak jipler ve paletli taşıyıcıları dağıtmak mümkün oluyor. En alt solda yön göstergesi yer alıyor; ortada silahınız, sağında Duman kontrol butonu, sol ve sağ sis bombalarını gösteren ışıklar ve en sağda kızılötesi görüntü tuşu var. Tabii ki açık havada kızılötesi görmek mümkün değil. Ancak dürbün kullanınca (7) etkisini görebiliyorsunuz.

İkinci olarak, tank komutanını içeride görebiliyoruz *(F2).* Yine burada da 7.62 mm'lik makinalı tüfeği kontrol ediyoruz. Namlu, bu sefer ekranın üzerinde yer alıyor. Ekran oldukça dolu olmasına rağmen, gördüklerimiz aslında topçunun kumanda masası, buraya müdahale edemiyoruz. Bu iki ekranın hayati bir önem taşımadığını kabul edebilirim. Ne var ki, ufak araçlara ateş açmak eğlenceli olabiliyor.

Topçu, kullanılan mekanlardan en renklisi ve de en etkilisi; ne de olsa buradan 120 mm'lik topu kullanabiliyoruz. Ekranın sol altında, iki kolu olan bir levye var. Gerçekte bu, topçunun taret kontrolünü sağladığı bölüm. Bu kollardan soldakinin üzerindeki düğme ile topun baktığı hedefle arasındaki mesafe ölçülür, bilgisayarca hesaplanır ve gerekli değişiklikler yapılır. Mesafenin bilinmesi, ateş etmek için oldukça önemli. Bu sayede merminin hedefe çarpmasa bile çok yakınlarında patlaması sağlanır, sonuç neredeyse tam isabet kadar etkili olacaktır. Ölçüm yapılınca, hedefin altında mesafe yazacak ve eğer bir hedef bulunmuşsa, bir * işareti bulunacaktır. Ne var ki, bu tür bir ölçüm düşmanı haberdar edecektir. Bu ölçümü yaparak her zaman %100 isabet beklemeyin. Nişanı kendi tecrübenizle yapmanız ve ölçümü kullanmanız en iyi çözüm bence.

Hareketli hedeflere karşı ölçüm ve ateş oldukça deneyim isteyen bir hareket. En büyük zorluğu, belki de tepe ardına mevzilenmiş tankları vurmak isterken çekeceksiniz. Attıklarınız ya kısa düşecek ya da zirveyi aşarsa, eğim yüksek olduğundan düşmanın da üzerinden aşacaktır.

Sağ kolun üzerindeki tuş ile ateş ediliyor. Unutmayın, sadece 40 merminiz var ve ne kadar iyi bir doldurucunuz olursa olsun,

ikinci mermi hazır olana dek hatırı sayılır bir zaman geçecektir. Merminin hazır olup olmadığını görebilmek için, kolların sağ üstünde kalan mavi ışığı izleyin; ışık yanarsa, namluda mermi var demektir. Cephaneyi değiştirmek için sağda kalan düğme kullanılıyor, sol tarafta ise **AP,** sağ tarafta ise **HEAT** mermileri kullanılıyor anlamına geliyor. Namluda bir mermi varken kullanılan mermi türünü değiştirirseniz, önce namlu içindeki mermi çıkarılacak, daha sonra yerine yenisi konacaktır. Bu işlemin anında olmayıp zaman aldığını hatırlatayım.

Elinizdeki hiçbir sistem, düşmanın ne olduğunu söylemiyor. Hangi hedefe, hangi mermiyi kullanacağınıza kendiniz karar veriyorsunuz. Düşmanın bazı tanklarının kendi **MI'iniz** gibi aktif zırhları var. Aktif zırh patlayıcıdan oluşuyor. Mermi isabet edip patlayınca, zırhta patlayarak karşı bir etki yaratıyor. Bu karşı patlama etkisi, asıl patlamanın etkisini çok azaltıyor ve tankı koruyor. Bu sebeple her aracın tek isabette havaya uçmasını beklemeyin.

Daha altta ise zoom göstergesi var. Kırmızı çizgi solda ise zoom yok, sağda ise var. Bunun çarpraz sağında ise, makinalı ve top seçim tuşu yer alıyor. Tanklarda alınan nişanın ne kadar doğru oluğunu anlayabilmek için, topun yanına bir makinalı tüfek eklenir. Bu makineli tüfeğin isabet ettiöi yere **göre** nişanın doğruluğu anlaşılırdı. **Coax** adı verilen bu makinalı, M1 de de mevcut. Bu silahı öldürmekten ziyade nişan almak için kullanmayı öğrenirseniz, yararlarını göreceksiniz. Özellikle şu meşhur tepe ardındaki düşmana karşı.

Daha sacdaki göstergelere gelince: En yukarıda sis kontrolü var. Onun yanında ise, kızılötesi görüşü yer alıyor. Bunun altında ise, geniş bir alanı bilgisayar kaplıyor. Sadece mesafeyi göstermesi açısından ilginç. Onun altındaki düğme ise, periskop görüntüsünü savaş ve normal zaman arasında değiştirmek için. En altta, yine bizim meşhur yön göstergesi.

Kumanda edebileceğimiz son yer, sürücü mahalli. Buradaki düğme bolluğuna aldanmayın, aslında o kadar karışık değil. Soldaki göstergeler yukarıda, motor devri ve hız göstergesi altlarında ise, yakıt ve akü şarj göstergeleri. Ortada yukarıda vitesler *(R N D L)* bulunuyor. Tankımız otomatik vitesli, dolayısı ile viteslerle uğraşmanıza gerek yok. Kumanda, düşünebileceklerinizin en basiti: Joystick'i ittirdiğiniz yöne gidiyor. Sağda ise sadece duman ve kızılötesi görüntü kontrolü var.

İyi bir şoför, mermi yağmuru altında bile tankına isabet aldırtmamayı başarır; mermilerin gelişi farkedilebiliyor. Ayrıca bir tank sizi lazer ile aydınlattığında, bunu farkedebiliyorsunuz; bir uyarı ışığı ve bir ses sizi uyarıyor.

Artık tankımızı nasıl kullanabileceğimizi biliyoruz. Savaşa hazırız. Biraz da karşımızdaki düşmanı tanıyalım. Rusların desteklerinin temelde bizden aşağı kalır yanı yok. Hava saldırıları, gerçek bir bela. Uçaklara veya **Mil Mi** 24'lere komutanın 7.62'liği ile ateş etmek pek bir çözüm değil. Koca topla o hızlı yaratıkları vurmak, tabanca ile sivrisinek avına benziyor. Yapabileceğiniz en iyi şey, eğer hava savunma desteğiniz yoksa, birliğinize ateş serbest emri vermek. Bu sayede makinalılarınız saldırıları karşılamayı deneyecektir. Bu konuda ne olursa olsun sizden başarılı olacaklardır.

Rus topçu desteği, sizi bir yerde sıkışmışken yakalamayı sevecektir; bataklarda, nehirlerde Rus topçusu ile karşılaşmanız muhtemel. Bu saldırıları engelleyemezsiniz, ancak saldırıların yoğunlaştığı yerden çekilebilirsiniz, düşmanın amacı da zaten bu olabilir. Rus merkez birliklerine açık araziden yanaşmayı denerseniz, bazen ıslığa benzer bir ses duyacaksınız. Bu ses bir roket salvosu olup, tankınızı sesin ardından mürettebatı dahil olmak üzere unutabilirsiniz.

Ağır tanklar, genelde tepelerde mevzilenecektir. Yalnız, tankların tek bir tepede olduklarını düşünmeyin. Sizi makasa alabilmek amacıyla, son ana dek bekleyen başka tank dolu tepeler de olabilir. Sabit mevziler için benim bulduğum en iyi taktik, bir tank ile yine bir tepeden bu tankla top düellosu yaparak oyalamak, bu arada bir iki tankla tepenin etrafına dolanmaya çalışmak. Tabii bazen dolanmaya çalışırken, farkına varamadığınız yedek birliklerin önüne keklik gibi düşebiliyorsunuz; ama, hangi işte risk yok ki? Bir Rus tank birliği, genelde birden çok hedefle savaşmayacaktır veya en azından bocalayacaktır. Makasa almayı deneyin.

Eğer tanklar üzerinize geliyorlarsa ve hazır bir makasınız varsa, iyice bekleyin, tüm birliğe bir anda ateş serbest emri verin. Bu durumda eğer ekipleriniz çok iyi ise, şu yolu da deneyebilirsiniz: Tanklarınızı tepelerin arkasında saklayın; düşmanları göremeyecek şekilde, tüm tanklara değişik yönlerden düşmanın rotasını kesecek birer hedef yön belirleyin; motorlardan duman yaptırın ve sabırlı olun. Tanklar iyice aranıza girince, tüm birliğe tam yol ileri ve ateş serbest emri verin, gerisi artık destanımsı bir savaş.

Düşmanın ayrıca piyade de taşıyabilen toplu ve füze atabilen ilginç araçları da mevcut. Unutmayın ki bir tek askerin omuzdan atacağı bir füze, sonunuz olabilir. Düşmandan ses gelmiyorsa ve oyun hala bitmemişse, acele etmeyin; mutlaka bir yerlerde birileri vardır, son anda kim vurduya gitmeyin.

Motor dumanı ve sis bombaları, aracınızı kamufle etmek için kullanılıyor. Bilindiği üzere lazer yoğun ortamlardan kolay geçemez, sis bombalarını bu amaçla kullanıyoruz. Birdenbire karşımıza bir Rus birliği çıkarsa, hemen kullanın.

Oyun tüm düşmanların yok edilişleri veya başka bir amaç varsa buna erişilmesi ile bitiyor. Kısaca görevinizde başarılı olup olmadığınız anlatılıyor.

Bundan sonra, Awards seçeneğini kullanıyorsunuz. Altta sizin birliğe verilen terfiler *{Promos)* ve madalyalar *(DCRIN)* yer alıyor. Bunları istediğiniz tank elemanına vererek, onların kabiliyetlerini arttırabilirsiniz. Bu seçimleri iyi yapın, zaten mükemmel bir adama madalya vermeyin. Buradan çıktıktan sonra **Save Platoon** ile birliğinizi kaydederek en başa dönebilirsiniz.

iyi adamaların değerini onlara sahip olduğunuz zaman anlayacaksınız. Düşünün, tepenin ardına yavaşça dolaşıyorsunuz, Topçunun kumandasını alıyorsunuz ve tankınıza yavaşça ilerle komutunu veriyorsunuz. Tank ağır ağır ilerliyor, eliniz tetikte, birazdan yamacı aşacak ve belki de düşmanla burun buruna geleceksiniz. Topçu sesleri duyuluyor, yavaş yavaş tepe gözüküyor; o da ne, bir **T-80.** Arkadaşlarınıza ateş ediyor ve sizin farkınızda bile değil. Ölçmeye gerek yok, tank tüm ekranı kaplıyor, kaba bir nişan ve **ATEŞŞŞŞ! O da** ne, **Heat** mermisi kullanmışız, hay Allah, topçu hemen **AP** yükle hemen, **T-80'in** tareti yavaşça dönüyor, dönüyor, **Loaded** ışığı hala sönük ve ...

Evet, eğer kalite bir Loader'mız olsa. bu durumdan rahat rahat kurtulursunuz. Ancak **Poor** bir **Loader'a** sahip bir ekibin, hazin sonu yakın.

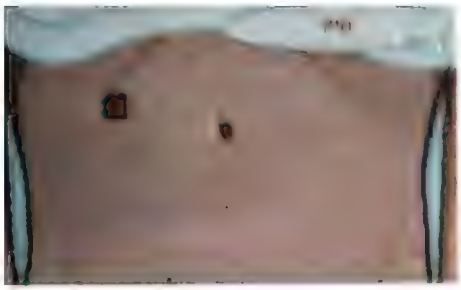
Oyunun vektör detayı iyi, buna rağmen gördüklerinizin en hızlısı değil. Atmosfer olarak oyunun kumandasına alışmış biri için mükemmel, ekran karşısında terleyeceğiniz anların olacağına eminim. Bunun yanında hızlı oyunlardan hoşlanan sabırsız biri iseniz, yapmak istediğiniz çok üstün bir silahla zavallı düşmanı vurup öldürmekse, bu oyun sizi biraz sıkabilir. Detay simülasyon hastaları, bu oyunda tatmin olacaklardır. Program ekibine bakanlar **BATTLE OF BRITAIN** kadrosu ile benzerlikleri göreceklerdir. Şu anda piyasadaki en iyi tank oyunu, diğer alternatifleriniz biraz arcade türü olan **Sherman M4** ve aynı adlı romandan çevrilerek oyun yapılan **TEAM YANKEE.**

MICRO PROSE \ 512 Kbyte - Tek Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 85

Murat Şenyüz

Bazen insanlar yaşam ve ölüm arasında bir yerlerde dolaşırlar. Bu gezinti esnasında yanlarında bir takım beyaz elbiseli ve önlüklü insanlar vardır; Doktorlar. Hastaları son ana kadar yaşama döndürmekle uğraşan ve insan hayatını kurtarmak amacı ile yemin ederek görevlerine başlayan, özveri-, rili insanlar. Kötü durumda olan insanların yaşam ve ölüm arasında geçen zamanlarında onlarla beraber olan insanlardır bu kişiler. Uzun eğitimler, uğraşılar ve uykusuz gecelerle eğitimlerini tamamlayan bu insanlara pek çoğumuz özeniriz. Ama hayat şartlarının sonuçların olarak bu idealimizdeki mesleği bir türlü yapamayız. Ama bu idealimizi hep oyunlarda doktorculuk falan oynayarak, yaşatmaya çalışırız. Artık bu idealimizi biraz olsun gerçeğe yakın boyutuyla yaşatma imkanımız doğdu. Hepimizin yakından tanıdığı Mindscape firması hep doktor olmak isteyen, ama bir türlü bu isteğini gerçekleştiremeyen Amiga kullanıcıları için Life & Death adlı oyunu piyasaya sürdü. Her ne kadar yıllar süren eğitimimiz ve tecrübemiz yoksa da artık bir oyunumuz var. Hem de gerçeğe çok yakın bir düzeyde yapılmış bir oyun. Üstelik gerek grafik, gerekse ses efektleriyle kullanıcıyı oldukça tatmin edecek düzeyde bir çalışma, Life & Death. Aslında sözü fazla uzatmadan hepinizin ilgisini çekecek bu oyunun oynanışına geçiyorum.



Firma sizi havaya sokmak istermişçesine oyunu üzeri örtülmüş bir kadavra grafiği ile açıyor. Neyse ki fazla detaya kaçmamış olduklarından sizi pek etkileyecek bir grafik değil.Oyun hakkında size gerekli olabilecek birkaç küçük açıklama ekranından sonra kendinizi güzel bir hemşirenin bulunduğu danışma masasının önünde buluyorsunuz. Eğer açıklama bölümlerini hemen geçmek isterseniz sağ mouse tuşunu klikleyin. İlk olarak bu hemşire size adınızı hastane kayıtlarına geçirmenizi söylüyor. ve bunun için bir form uzatıyor. Bu formda boş olan satıra mouse'unuzu klikliyor ve adınızı klavyeden giriyorsunuz. Artık siz de TOOLWORKS GENERAL HOSPITAL'ın doktorlarından birisiniz. Eğer daha önce adınızı yazmış ve oyununuzu kaydetmişseniz kendi adınızın bulunduğu satıra klikleyerek oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Daha önceki oyundan sizin hakkınızdaki bilgileri almanız mümkün. Sağdaki sayılar yanlış tedavi sonucu öldürmüş olduğunuz hastalarınız, soldaki sayılar ise tedavisi başarılı olup sağlam taburcu ettiğiniz hastalarınızın sayısını göstermektedir. İlk olarak sizi hemen "MEDICAL SCHOOL" bölümüne çağırıyorlar. Bu çağrıların hepsini size danışma masasındaki hemşire bildiriyor. Ayrıca size gelen bazı telefonları da yine aynı hemşireden öğreniyorsunuz. Yalnız telefonlarınıza cevap verirken dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Telefon hattı numarasını 4 haneli olarak girmeniz gerekli. Yani size 4. hattan telefon geldiği zaman siz telefona "0004" yazmalısınız. Bu telefonla herhangi bir yeri aramanız ise söz konusu değil. Oyuna Medical School a çağrılarak başlıyorsunuz dedim. Biraz bu odadan bahsetmek istiyorum. Kapısında "CLASS" yazan oda bahsettiğimiz yer. yani medical school. Burası bir çeşit toplantı salonu da sayılabilir. Yaptığınız bir hatadan sonra class'da hatanıza dair bir brifing veriliyor. Size yaptığınız yanlışlar ve doğruları anlatılıyor. Yazılar bir slayt ekranından size aktarılıyor. Bu ekrana mouse'u klikleyerek bir sonraki yazı ekranını görmeniz mümkün. Eğer kaçırdığınız birşey olduğunu düşünüyorsanız slayt tahtasının üst tarafındaki halkaya klikleyerek ekranı geri almanız mümkün. Tüm yazıları okumadan burayı terketmeyin. Eğer tüm yazılanları okumadan sınıftan ayrılmışsanız tekrar aynı yere çağrılıyor ve baştan bir kez daha aynı yazıları sonuna kadar okumanız isteniyor. Brifing bittikten sonra kapıya mouse'u klikleyerek sınıftan ayrılıyorsunuz. Artık ekrandaki hemşirenin size bir hastanın ihtiyacı olduğunu söylemesini bekliyorsunuz. Hemşire size hangi odada hastanız olduğunu söyledikten sonra o odanın kapısına klikleyerek içeriye giriyorsunuz. Oda numaraları soldan başlayarak yükseliyor. Yani ameliyat odasının yanındaki oda 1, arkasındaki 2,2'nin karşısındaki 3 ve class'ın yanındaki oda da 4 nolu odadır. Oda numaralarını ilk başlarda biraz karıştırabilirsiniz. Kapıya klikleyip içeriye girdikten sonra hastanızla karşı karşıyasınız. Yatağının ayak ucunda size hasta hakkında bilgi veren ve sizin onun hakkında kararlarınızı yazdığınız bir info kağıdı var. Bu kağıttan hastanın yaş ve şikayetleri hakkında bilgi alıyorsunuz. Ancak bu yazılanlar sizi tatmin etmediyse bizzat hastanızı muayene etmeniz de mümkün. Bunun için hastanın mide bölgesine mouse'unuzu klikleyin. Karşınızdaki hasta karın bölgesini açacak ve sizin muayene etmenizi bekleyecektir. Mouse göstergecinizi hastanın vücudunda belirli yerlere getirip klikleyin. Hasta size ağrısı olup olmadığını söyleyecektir. Ağrı olan bölgelere çok fazla dokunursanız hastanızdan pek hoşunuza gitmeyecek sözler de duyabilirsiniz. Daha sonra ağrı olan bölgeye göre teşhisinizi geliştirebilirsiniz.

Hasta hakkındaki kararlarınızı info kağıdına belirtmeli ve INITIALS yazan kareye imzanızı atarak kararınızı onaylamalısınız. İmza atmadığınız zaman verdiğiniz karar uygulanmaz. Ayrıca tedavi şekli konusunda size yardımcı olacak röntgen çekimi ve Ultrasonografi yani X-Ray Ultrascan seçeneklerini de kullanabilirsiniz. X-Ray, X ışını göndererek hastanın röntgen filmini görmenizi ağlar. Ultrascan ise ses dalgagönderip bu dalgaların ses titreşim frekansları ile hastanın sonografisini görmenizi sağlar. Biraz da tedavi yöntemleri ve info kağıdından bahsedeyim.

OBSERVE: Hastayı yakın takibe alarak istirahat etmesini sağlıyorsunuz. Yani dinlendirerek tedavi ediyorsunuz.

MEDICATE: İlaç tedavisi. Hastayı ameliyata gerek görmediğinizde sadece ilaç tedavisi uygulayarak iyileşeceğine inandığınızda bu seçeneği kullanın.

OPERATE: Hastayı ameliyat etmekten başka çıkar yol kalmadığını düşünüyorsanız Operate seçeneğini kullanın. Böylece hastanızı ameliyat masasına yatırmış olacaksınız.

X-RAY: Hastanın röntgen filmim çekip incelemenizi sağlar. Bunun için röntgen cihazı ekrana geldiğinde ON/OFF düğmesine basın. İncelediken sonra yine aynı düğmeyle geriye dönebilirsiniz.

ULTRASCAN: Hastanın ultrasonografisini incelemenizi sağlar. Sanırım sonografiden ancak bu konuda deneyimi olan arkadaşlar anlayabilirler.

REFER: Hastanın herhangi birşeyi yoksa onu taburcu etmeye karar vereceksiniz. Bu kararınızı da Refer seçeneği ile gerçekleştiriyorsunuz

Oyun pek hata kabul etmediği için uygulayacağınız yanlış bir karar hastanızın ölümü ile sonuçlanacaktır. Size yardımcı olması açısından birkaç rahatsızlık için tedavi şekli önerebilirim. Eğer hastanızın fizik muayenesinde hiçbir yerinde ağrısı olmadığını farkederseniz yapacağınız şey her zaman Observe seçeneğini seçmektir. Yine fizik tedavi sırasında hastanızın tüm bölgelerinde ağrı varsa bu kez seçeceğiniz tedavi şekli Medicate yani ilaç tedavisi olmalıdır. Hastanızın alt bölgesinde sağda veya solda ya da her iki yanında da ağrı mevcutsa hemen röntgenini çekin. Eğer kalça kemiklerinin *(bilimsel adlarını bilmediğim için bu adı kullandım, Doktorlardan özür diliyorum)* üst kısmında 3 nokta varsa bu kez vereceğiniz karar hastayı uzmanına göndermektir. Yani Refer seçeneğini klikleyin.Tüm tedavi şekillerini açıklarsam oyunun pek zevki kalmayacak. Bu yüzden şimdilik bu kadar açıklama yapıyorum.

Operate haricinde hiçbir kararınızdan sonra hastayla bir daha ilgilenmeniz gerekmiyor. Ancak ameliyat kararını verdiğiniz bir hasta için bu söz konusu bile değil. Çünkü ameliyatı bizzat siz yürütüyorsunuz. Tabii kendinize ikide yardımcı alabiliyorsunuz. Biraz da bu yardımcılarınızdan bahsetmek istiyorum. Ne de olsa ameliyatın başarısında önemli söz sahibi insanlar. Ameliyat partnerlerinizi "STAFF" adlı odada belirliyorsunuz. Bu odada bir hemşire size yardımcı doktorlar listesini uzatıyor. Bulisteye klikleyerek 6 adet doktor hakkında bilgi alıp bunlardan ikisini yardımcınız olarak belirleyebilirsiniz. Her doktorun belirli özellikleri olduğu gibi çalışma şartları da sizi yakından ilgilendiriyor. Bu doktorlar ve özellikleri şunlar.

Ken SHEPHERD: Kardiolog Kimberley Brewer ile çok uyumlu çalışıyor.

Kimberley BREWER: Hemşire. Ken Shepherd ile çalışmayı seviyor.

David MANGLIER: Fizik asistanı. Beverly Kabes ile arası iyi.

Laurelee MENZIES: Cerrah. Tüm yardımcı ekip ile çalışabilir. Herkesle uyum içindedir.

Gregory DANIELSON: Cerrah. Beverly Kabes ile arkadaşlıkları bozulmuş olduğundan asla birlikte çalışmak istemiyor. Hatta çalışmaları imkansız.

Beverly KABES: Patalog. David Manglier ile uyumlu çalışabiliyor. Ancak Gregory Danielson ile asla anlaşamıyor.

İşte yardımcılarınızve uyumlu arkadaşları bunlar. Bu şartları göz önüne alarak kendinize iki yardımcı seçmelisiniz. Bunu listedeki isimlerin yanındaki küçük kareyi klikleyerek gerçekleştiriyorsunuz. Ayrıca listede doktorların isimlerini klikleyerek daha detaylı bilgi almanız mümkün. Artık işin en zor kısmı olan ameliyat safhasına geldik. Hastanız hakkında ameliyat kararı verdiniz ve hastanız ölmediyse yani doğru kararı vermişseniz hemen ameliyat odasının yolunu tutun.Tabii yardımcılarınızı belirlemeyi unutmayın. Eğer yardımcılarınızı daha önce belirlemiş ve değiştirmek istemiyorsanız Staff odasına tekrar girmenize gerek yok. Artık ameliyat masasının basındasınız. Önce ameliyat aletleri hakkında biraz bilgi verelim.

Sol üst köşedeki **EKG** hastanın kalp atış düzenini gösterir. Hemen yanındaki B.P. ise kan basıncını belirtiyor. Kan basıncının üzerindeki alet ise anestezi cihazınız. Hastaya anestezi uygulamak için **ON** yazısına basın. Aynı şekilde, anestezi kesmek için de **OFF** yazısına basıyorsunuz.Bu göstergelerin hemen altında.ise 2 adet kapalı çekmece bulunuyor. Üstteki çekmecede ellerinizi yıkamanız için sabun, ameliyat eldiveni, hastanın üzerine örtmeniz gereken örtü ve bunların haricinde birkaç parça eşya daha var. Hemen altındaki çekmecede ise ameliyat sırasında kullanacağınız iğneler, serumlar ve yedek kan şişeniz bulunuyor. Bu iki çekmecenin altındaki tablada ise ameliyat gereçlerini yani neşter, makas gibi aletleri bulabilirsiniz. Aletleri ve eşyaları kullanmak için üzerlerine klikleyin. Daha sonra kullanım alanlarına göre hareket etmeniz gerekli. Örneğin serumu kullanmak için önce kullanacağınız serumu seçin ve bunu ekranın altındaki serum şişesine klikleyin. Aynı şey yedek kan şişesi için de geçerli. Ama hastaya iğne yapacaksanız tabii durum biraz daha farklı olacaktır. Önce yapacağınız iğneyi seçin ve bunu hastanın örtü olmayan bir yerine getirip klikleyin.Ama eğer sadece eldiven giymek ya da ellerinizi yıkamanız gerekiyorsa bunun için sadece sabunun veya eldivenin üzerine kliklemeniz yeterli olacaktır, ikinci çekmecede bulunan 4 adet iğneden ve şişelerden bahsedelim.

B: Antibiyotik iğnesi. Ameliyata başlamadan önce bu iğneden hastaya enjekte etmeniz gerekli. Böylece hasta mikrobik savaşlarda daha güçlü oluyor. Yani hastanın mikrop kapmasını önlemiş oluyorsunuz.

A: Kalp ritminde bozulma olduğunda enjekte etmeniz gereken iğne. Bu sayede ameliyat masasındaki hastanın kalp atışlarını düzene sokuyorsunuz.

L: Lidocaine iğnesi

D: Dopamin iğnesi.

G: Glucose.

S: Slaine IV

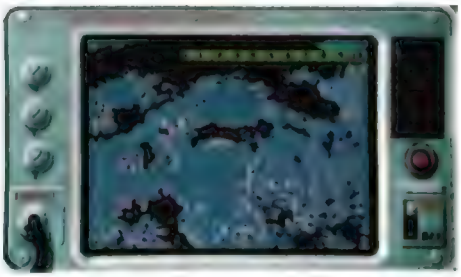
B: Kan. Hastanın kan kaybında hemen kan vermeniz gerekiyor.

Uzun Tüp: Fluid Sample. Hasta üzerinden sıvı örneği almak için kullanıyorsunuz.

Sanırım oyunun ameliyat bölümünde oldukça zorlanacaksınız. Bu bölüm tıp bilgisi olan oyuncular için oldukça ilgi çekici olacaktır. Biz ameliyat masasını bir kenara bırakıp oyunumuzun geri kalan bölüklerini açıklamaya devam edelim. **Life & Death'in** ayarlamalarını odalardaki ya da koridordaki hoparlörlerden yapıyorsunuz. Bu konuşma cihazlarına mouse'u kliklediğinizde karşınıza seçenekler çıkacaktır. Alttaki seçenekler zorluk derecesini belirler. Novice, Intermediate ve Advanced olmak üzere 3 ayrı level bulunuyor. Zorluk arttıkça hasta hakkında edinebildiğiniz bilgi azalıyor. Üstteki seçeneklerde ise hastanızın muayene sırasında size sesli uyarılarda bulunup bulunmayışı hakkında karar veriyorsunuz.

Artık çok insan öldürdüğünüzü düşünüp vicdanınız el vermediği için ya da oyunu başka bir sebepten dolayı bırakmanız gerektiği zaman koridorun en sonundaki çıkış kapısına klikleyin. Eğer birinci disketiniz yazılabilir durumdaysa sizin son durumunuzu bilgisayar kaydedecek ve oyundan çıkacaktır

Her ne kadar size bir doktor kadar bilgi veremedimse de elimden geldiği kadar size **Life & Death** adlı oyunu bu oyunu açıklamaya çalıştım. Oyun hakkında belirtmek istediğim son nokta ise 512 K'da oyunu oynayanlar eğer external driver'ları varsa bunu devre dışı bıraksınlar. Doktorluğa özenip ya da bu meslek hakkında çok şey duyup kendisine güvenen arkadaşlar bu oyunda kendilerini denesinler. Tabii bu arada gerçek doktorlarımız bize oldukça kızacaklardır. Yıllarca eğitimini gördükleri konular hakkında bizler bilgisayar başında bile olsa onların yerine karar veriyoruz. Sanırım meslek nankörlüğü bu olsa gerek. İşin şakası bir yana **Life & Death** kesinlikle bir eğitim programı değil. Sadece zevkli dakikalar geçirmek için yapılmış bir oyun. Firma yetkilileri bunu özellikle belirtmişler



ki sanırım ileride bazı tatsız olaylara meydan vermek istemiyorlar. Sonuçta hem doktorlar, hem de biz amatör doktor meraklıları için ortaya güzel ve sürükleyici bir oyun çıkmış. Grafiklerde sanırım hepinizi tatmin edecek düzeyde iyi hazırlanmış. Ben anlatımımı bitirdim geriye size oynamak ve oyun hakkında karar vermek düşüyor. Hepinize bu oyunda bol ameliyatlı ama gerçek hayatta sağlıklı günler diliyorum.

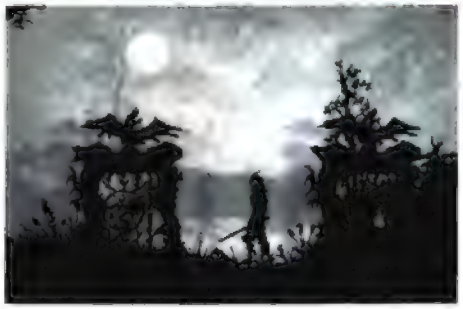
512K/2 DİSKET

GRAFİK	% 70
SES	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 75

GÖKMEN BAYIN

IMAGEWORK SOFTWARE, piyasaya değişik oyunları kanalize ederek, gün geçtikçe daha çok dikkat topluyor. Geçtiğimiz aylarda çıkardığı ve bizim de bu sayfalarda tanıtmaya çalıştığımız **Omnicron'u** hepiniz hatırlarsınız. O oyundan sonra, Imagework damgasına pek rastlayamadık. Ama elimize geçen yeni oyunlardan birinde bu imzayı görünce, yine hit bir oyunun piyasaya sürüldüğü tahmin ettik ve haklı çıktık.

Yıllardır Amiga'da binlerce oyun oynadım. Kiminin **Beast** gibi grafikleri süperdi; kiminin **Ra** gibi müziği etkileyiciydi. Yani her oyunun klasikleşmiş bir özelliği vardı. Ama doğrusunu söylemek gerekirse, bu güne kadar **Blade Warrior** gibisine hiç rastlamadım. Konu olarak piyasada yüzlerce çeşidi var. Ancak ne var ki, ben böylesine soyut grafiğe sahip bir oyunu, hiç drive-'ıma konuk etmedim. Oyunun grafikleri, türünde başarılı bir ressamın fırçalarından çıkan son derece etkileyici renkler gibi. Arka plandaki gökyüzü olaylarının tasviri, köprülerin görüntüleri, kısacası herşey harikulade Oyuna başlarken göreceğiniz manzara, hemen aklınıza **UNREAL'ı** getirecektir. Çünkü bu resimdeki gizem, aynı **Unreal'ın** başındaki grafiği hatırlatacak düzeyde. Daha sonra, F1 yardımıyla oyuna geçeceksiniz. Sizin de gördüğünüz gibi, kahramanımız bir gölgeden ibaret. Biraz dikkatli baktığınızda, bir Ninja olduğunu hemen anlayacaksınız. Oyunda temel olarak (*Fire'a basılı olmak koşuluyla)* sağa, yukarı ve aşağı olmak üzere üç joystick hareketi var. Bunları, rakiplerinizle mesafeyi iyi ayarlayarak çok iyi bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Sağa ya da sola doğru ilerlemeye başladığınızda, rakipleriniz sırasıyla size saldırmaya başlayacaktır. Bu rakiplerinizin de şekilleri bir hayli değişik. Bazen iskeletlerle mücadele etmek zorunda kalırken. bazen de yürüyen ağaçlar karşınız çıkıyor. Bunları kılıcınızla öldürürken, isabet oranınızı rakiplerinizden çıkan kan damlalarına göre kestirebilirsiniz. Bu esnada, yerde çok değişik cisimlere rastlayacaksınız. Önünüze kurbağadan tutun da, örümcek ağına kadar çıkan herşeyi yere eğilerek alın. Bunların faydalarını, ilerleyen bölümlerde göreceksiniz. Aynı zamanda klavyeden **Return** tuşunu kullanarak, sizi rahatsız eden kuşları yok edebilirsiniz. Bazı yerlerde kapılar göreceksiniz. Bu kapıların açık olanlarından içeriye girip boyut değiştirebilirsiniz. Eğer kapalı olanlardan girmek istiyorsanız, o zaman anahtarı bulmak zorundasınız. Bu kapılardan girdiğinizde bazen öyle bir yere geliyorsunuz ki, kendinizi bir anda cehennemim tam ortasında buluyorsunuz. Buradaki rakibinizi de tam olarak seçememeniz, oyuna daha değişik bir hava getiriyor.



BLADE WARRIOR, grafik yönünden çok değişik bir oyun. Köprülerin üzerinden geçerken karşınıza gelen manzaralar, arka plandaki sürekli şimşek çakan ve gök gürleyen hava, oyunu dahada çekici hale getiriyor. Ortamın loş olması ve tamamen yabancı rakiplere karşı mücadele veriyor olmanız, insanı ister istemez heyecanlandırıyor. Şayet rakipleriniz birden fazla olarak saldırıya geçerse, bunları peşinize takıp en yakın kapıdan bir başka yere geçin. Oyunu **SAVE** etmek istiyorsanız F3'ü, **SAVE** ettiğiniz bir bölümü yüklemek istiyorsanız F2'yi kullanabilirsiniz. Bu arada yerden topladığınız cisimlerden başka, mektupları da almayı sakın ihmal etmeyin. Burada yazılı olan bilgileri de kulak ardı etmeyin. Gelecek ay yine süper bir oyunla birlikte olana dek, hepiniz hoşçakalın.

GRAFİK	% 90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 85

POLAT YARIŞÇI

Bundan 2 sene önce, herkesin severek oynadığı bir oyun vardı. Bu oyun çıktığı zaman birçok kişi tarafından çok sevildi ve neredeyse her yerde bu oyunun ismini duymaya başladık evet bu oyunun adı **Street Rod'du. Street Rod** bir tür araba yarışı sayılabilir, ama elinizdeki parayla arabanızı donatıp 1 ay zarfı içinde **King** i geçmeniz lazımdı. Bu arada birçok kişi ile yarış yapıp onların arabalarını veya paralarını aldınız. Birinci oyunda esas amaç,

King'i geçmekti ve sanırım bir çoğunuz bunu başardınız ya da başaramadınız. Fakat başaramayanlar için ben ne olduğunu size söyleyeyim; en sonunda sizin karşınıza **King** çıkıyor ve önce 50$'lık bir yarış yapıyorsunuz. Eğer kazanırsanız, bu kez arabasına yarış yapıyorsunuz. Kazanırsanız King'in hem arabasını hem de yanındaki kız arkadaşını alıyorsunuz. Evet, ilk oyunun hikayesi buydu. Şimdi, aradan 2 sene geçti ve **King** sizden intikam almak için geri döndü. **Street Rod II** yüklenirken ilk göze çarpan şey. oyunu yapanlardan dördünün bayan olması. Oyunumuza 1969 yılında başlıyoruz ve toplam 750$ paramız var. Hemen şunu belirtmekte yarar var, oyun 1 MB Amiga'da çalışıyor. 512 K'sı olan arkadaşlarda ise kod soruyor eğer kodu bilemezseniz, oyunu oynayamazsınız. Oyunumuzda pek göze çarpan bir değişiklik yok; yalnız garajda birkaç şey değişmiş. Onları da yeri geldikçe anlatacağız. Şimdi daha önce bu oyunu oynamamış olan arkadaşları da göz önüne alarak, oyunun detaylı bir açıklamasını yapalım.

Oyun yüklendikten sonra isminizi girmeniz isteniyor. Burada isminizi girdikten sonra, karşınıza **"Old game"** ve **"Ok"** seçenekleri çıkıyor. Old game ile, daha önce save ettiğiniz bir oyunu oynayabilir, Ok ile de oyuna başlayabilirsiniz. Oyunda karşınıza, ilk oyunda olduğu gibi bir gazete çıkıyor. Bu gazetede iki seçenek var, bunlar: **"Auto parts"** ve **"Used cars".**

"Auto parts" ile arabanıza çeşitli donanımlar alabilirsiniz. Bu seçenek, oyun boyunca çok işinize yarayacak. Mesela motorunuz eskiyince yeterince paranız varsa, buradan kendinize iyi bir motor alabilirsiniz.

"Used cars" ile kendinize gazete ilanlarında yazan herhangi bir araba alabilirsiniz. Bir araba seçtiğinizde karşınıza **SEE IT, YEAH** ve **FORGET IT** seçenekleri çıkıyor. See it ile seçtiğiniz arabayı görebilirsiniz. Yeah ile o arabayı almış olursunuz. Forget it ile, seçtiğiniz arabadan vazgeçebilirsiniz. Ayrıca gazetenin iki yanında bulunan diğer ilanlardan, sağdaki gazeteyi aşağıya doğru, soldaki ise gazeteyi yukarıya doğru götürüyor. Herhangi bir araba aldıktan sonra garajınıza gidiyorsunuz. Evet ilk bakışta garajda bir değişiklik yok gibi, ama birkaç şey değişmiş. Şimdi bunları inceleyelim. Yukarıda bulunan arabanın ismine kliklerseniz, diğer arabalarınızı çağırabilir veya satabilirsiniz. Burada üç seçenek var. Bunlar: **"Switch it", "Sell it"** ve **"Forget it".**

"Switch if'ile. eğer varsa herhangi bir arabayı çağırabilirsiniz.

"Seli it" ile çağırdığınız arabayı satabilirsiniz. Burada siz sıkı bir pazarlığa giriyorsunuz ve arabanızı satmaya çalışıyorsunuz.

"Forget it" seçeneğini anlatmama gerek yok herhalde

Bunlardan sonra ekranın solundan itibaren **Calendar** *(takvim)* var. Buradan tarihe bakabilirsiniz ve gene bir ay süreniz var. Bu süre içerisinde ne yapıp ne edip King'i yenmelisiniz. Oyunu oynarken arada bir tarihe göz atın. Takvimin hemen yanında ise elinizdeki parçaları satmaya yarayan seçenek var. Biraz yanında ise saat var. Bu saati oyunu save load etmek için kullanabilirsiniz. Saat'in yanında bir kadın resmi var. Bu resim de, eğer canınız sıkılırsa...!? Bu resim sizi en iyi on yarışçı arasındaki yerinizi gösteriyor ve arkasından sizi sürat yarışına sokuyor. Ondan sonra sizi grubun birincisiyle yarıştırıyor Eğer buradan sıkılırsanız **Esc** tuşuyla çıkabilirsiniz. Resmin yanında ise, sarı bir radyo var burada isterseniz müzik çağırabilirsiniz. Radyonun

hemen altında ise, defteriniz var. Bu defterden elinizdeki arabanın tüm teknik detaylarını görebilirsiniz. Yerde duran gazeteyi kliklerseniz, oyunun giriş kısmını tekrar okursunuz *(yani gazete bölümünü).* Yerdeki gazetenin yanında duran şeye kliklerseniz, arabanızın alt kısmını görebilirsiniz. Onun yanında duran kriko ise, arabanın tekerleklerini değiştirmeye yarar. Krikonun yanında, boya kutusu var. Buradan arabanızın rengini değiştirebilirsiniz. Toplam 13 tane renk var ve next seçeneği ile bir sonraki rengi görebilir; go ahead ile renk seçip arabanızı boyayabilirsiniz. Yandaki bidon-

ları kliklerseniz, şehirdeki benzin istasyonuna gidersiniz ve arabanıza benzin alabilirsiniz. Son olarak bahçeyi kliklerseniz, şehre yarışmaya gidersiniz. Şehre geldiğinizde, bir hamburger salonunun karşısında duruyorsunuz ve önünüzden geçen arabalara yarış teklif ediyorsunuz. Eğer bir araba kaçırırsanız, hamburger salonunun önünde duran adam onları tekrar çağırmaya yarıyor. Bu arada, her önünüze gelen arabayla yarışamıyorsunuz. Mesela bazıları sizi çok çaylak buluyor, bazıları da arabanızdan korkarak sizinle yarışmıyor. Ama biraz beklerseniz sizinle arabasına yarışacak birini bulabilirsiniz. Önünüzde duran herhangi bir arabanın kaportasına basarsanız, rakibinizin motorunu görebilirsiniz.

Böylece nunla yarışıp yarışmayacağınıza karar verebilirsiniz. Öyle ya, rakibinizin motoru gıcır gıcır, sizinkiyse eskiyse, o zaman onunla yarışmayın. Rakibin arabasının kapısına basarak onunla yarışmak istediğinizi belirtiyorsunuz ve karşınıza4 seçenek çıkıyor bunlar:

1-DRAG RACE: Burada da 4 seçenek çıkıyor. Just for kicks ile, ortada hiçbir şey olmadan yarış yapıyorsunuz. 10 ve 50$ seçenekleri ile o miktarda para için yarışıyorsunuz. Forget it ile de buradan çıkabilirsiniz.

2-MULHOLLAND DRIVE: Bunda da dört seçenek çıkıyor. 25 ve 150$ yine bu ödüller için; Pink slips ise, arabasına yarışıyorsunuz ve kısa bir pistte onu geçip arabasını almaya çalışıyorsunuz. Forget it, buradan çıkabilirsiniz.

3-AQUADEUET RACE: Burada da Mulholland Drive'da olduğu gibi, 4 seçenek çıkıyor. Seçenekler aynı olduğu için açıklamaya gerek yok; yalnız bir fark var: Yarış teklif ettiğinizde farklı ve daha zor bir pisste yarışıyorsunuz.

4-FORGET İT: Burada yarışmayacağınızı belirtiyorsunuz ve rakibiniz gidiyor.

* Yarışta çok fazla sürat yaparsanız, arkanızdan polis gelip size ceza kesiyor. Üstelik rüşvet almıyorlar!

* Yarışırken bir şeye çok dikkat etmelisiniz: Önünüzde bir taş veya bir tahta parçası çıkarsa ve "aman canım bunlar küçük şeyler, üstünden geçsek de olur" diye sakın düşünmeyin, yoksa arabanızdan olursunuz.

* Yarış teklif ettiğiniz adamların motorlarına mutlaka bakın. Sonra siz de benim gibi pişman olursunuz.

* Her yarıştan sonra arabanızın bakımını ihmal etmeyin. Eğer araba hurdalık hale gelmişse ve artık ümit yoksa, o arabayı hemen satın.

* Rakibinizle arabasına yarışıp arabasını kazanırsanız, hemen arabanın durumuna bakın. Sağlamsa dursun, ama biraz hasarı varsa hemen satın ve kendinize daha yeni bir motor alın.

Şimdi oyunda önemli sayılabilecek birkaç şey daha açıklamak istiyorum. Mesela arabanızla yarış yaptınız ve yarış bitti. Daha sonra garajınıza geldiniz ve arabayı bir kontrol etmek istediniz. Arabayı kontrol ederken bir de baktınız ki, motor gitmiş ve tabir yerindeyse vites yerinde değil *(yani o da bozulmuş)*. Şimdi sizin motoru ve vitesi değiştirmeniz gerekiyor. Eğer Arabanızın ön kısmına yanı motor kısmına basarsanız, kısa bir yüklemeden sonra arabanın iç motor kısmı önünüze gelecektir. Burada motoru değiştirmek için önce sağlam bir motor almanız gerekmekte. Motoru aldıktan sonra, arabada bulunan motorun tüm vidalarını teker teker sökün. ^Sağlam motoru .buraya yerleştirin ve tekrar vidaları yerine yerleştirin; artık yeni bir motorunuz var. Vites kutusunu değiştirmek için, arabanın

Evet şimdi size oyunun oynanışı hakkında bazı kısa bilgiler verelim.

* Öncelikle, araba alırken yeni model bir araba olmasına dikkat edin. Fakat bazı eski model arabalarda da çok iyi motorlar olabiliyor.

* Oyunda en azından 4-5 tane arabanız olsun ve bunlardan iki tanesi hızlı olsun. Mesela hızları 122 km. olabilir.

* Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız, yarış teklif ederken önce parasına yarışın ve oyunu iyice kavrayın.

kapısını kliklediğinizde, kısa bir yüklemeden sonra vites kutusu karşınıza gelecektir. Burada da önce gazeteye gelin ve Auto Parts'dan kendinize sağlam bir vites kutusu alın sonra garaja geçerek arabadaki bozuk vites kutusunun yerine bu sağlam vites kutusunu koyun. Vidaları sıkıştırın;artıktüm sorununuz halledilmiş olacaktır.

Sizin de gördüğünüz gibi Street Rod 2 güzel bir oyun. İnsan saatlerce bu oyunu oynayabilir. Oyundaki grafikler ve sesler aynı birincisindeki gibi; ayrıca bunda değişik pistlerde yarışmanız oyunu daha da çekici bir hale getiriyor. Yalnız bu oyunda tek zorluk, arabasına yarışırken çok zorlanmanız. Bunu da oyunu oynadıkça daha basit bir hale getirebilirsiniz. Ayrıca size çok yararlı olacağına inandığım bir tiyo vereyim: Önce kendinize eski bir araba alın, sonra bu arabayı satın. Bu arabayı satarken verdiğiniz rakamın aynısını yazın; daha sonra bilgisayar size daha düşük bir fiyat verecektir. Fakat sizin yazacağınız 21860 rakamıyla, bilgisayar size tekrar bir fiyat verecektir. Ama siz tekrar üssteki rakamı yazıp Return'e bastığınızda, bilgisayar bu rakamdan arabayı satın alacak, sizin de bol paranız olacaktır. Bu tiyo her araba satışında geçerlidir. Bu tiyo için Zafer Dursun'a çok teşekkür ederim.

Evet, Street **Rod II** için açıklanacak şeyler bu kadar. Bundan sonrasını size bırakıyorum. İlk Street Rod'u sevenler, sanırım bundan da hoşlanacaklardır. Eğer saatlerce zevkle oyun oynamak istiyorsanız. **Street Rod** II'yi mutlaka alın. Bu arada, oyunun birincisini oynamayan arkadaşlar, mutlaka birincisini de oynasınlar. Bu oyunun birincisinin açıklamasını, dergimizin 4. sayısında bulabilirsiniz. Hepinize bol yarışlar diler, önümüzdeki sayı gene beklerim efendim. Ben buradayım, HOŞCAKALIN.

CALIFORNIA DREAMS

GRAFİK	% 85
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 80

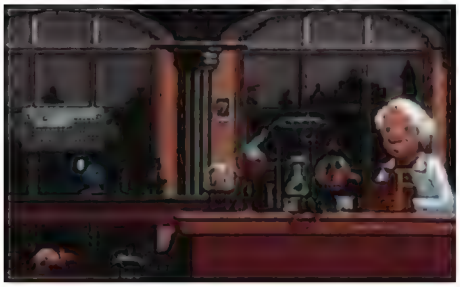
GÖKMEN BAYIN

Avrupadaki oyun firmaları, birbirleriyle sürekli bir mücadele içindeler. Hepsi de piyasaya sürülen oyunlarının diğerlerine benzememesi ve çok iyi iş yapması amacındalar. Bu çekişme, doğal olarak oyuncuların lehine oluyor. Çünkü değişik olan her oyun, bilgisayar karşısında zevkli dakikalar geçirmeyi sağlıyor. Bu ayki süper oyunların başında, işte böyle bir program var. **DIGITEC SOFTWARE** bugüne kadar oldukça kaliteli oyunları piyasaya sürmesiyle. bu alandaki haklı yerini almayı başardı. Son olarak da. geçtiğimiz ay karşı sında saatlerimizi harcadığımız ve sizin de beğeninizi alacağınızı umduğum. **BIG BUSİNESS**'i çıkardı. LIFE AND DEATH doktor olmak isteyenlere hitap ediyordu. BIG BUSINESSde ise durum biraz daha farklı Gelecekte, bir iş yerini daha doğru su büyük bir şirketi tam anlamıyla tek başınıza yönetmek amacındaysanı/ o kadar fazla beklemenize gerek yok İşte bu oyun size bunu tecrübe etme imkanı sağlıyor Hem de tahmin edemeyeceğini/ kadar büyük bir keyifle.

Hep büyük şirketlerin neleri düşünerek adım attıklarını ve elde ettikleri şeylerden nasıl yararlandıklarını merak etmişimdir. Bu oyun sayesinde merakımın hu kısmını tatmin etmeyi başardım. Oyunu yüklediği nizde önünüze güzel bir gece manzarası gelecektir. Ancak bundan hemen once, oyunun zorluk derecesini size verilen kodlar yardımıyla bilgisayara girip seçmek zorundasınız. Bu dört seçenekten hu mı işaretledikten sonra, bir büroya girdiğinizi göreceksiniz. Önemli kararlat alıp iş hayatına atılacağınız yer işte bu büro olacaktır. Bu

radaki **PULL-DOWN** menülerin sağ buton kullanılmadan çıkabiliyor olmaları, hemen dikkatinizi çekecektir. Bunlardan **DESK** program hakkında çok kısa bir bilgi vermeye yarıyor. **FİLE** dan. oyundaki ayarlamalan yaptıktan sonra direk oyuna geçebilirsiniz. **OPTIONS** bölümünden, oyunu kaç kişiyle. daha doğrusu kaç şirketle oynayaca ğınızı seçebilirsiniz Buraya gireceğiniz isimler, oyun boyunca şirketinizin adı ola rak geçeceğinden bir hata yapmamaya gayret edin. Hemen altta **PRODUCT** seçenegini göreceksiniz Bu seçenek yardımıyla hangi dalda piyasaya atılacağınızı ve neyin üretimini yapacağınızı seçebilirsiniz Burada, kozmetikten bilgisayar disketine, masa yapımından bebek yiyeceklerine ka-

dar bir çok dalı bulabilmeniz mumkun. Bu arada büronun camından sürekli düşen bi rinin varlığı da dikkatinizi çekecektir Buradaki ayarlamalardan sonra **START GAME** yapın ve ticarete başlayın. Bir masa etrafında oturan beş kişi, size her türlü yardımı yapacak olan yardımcılarınız konumunda. Bunlar, saat istikametinde sırasıyla muhasebeciniz, danışmanınız, işçiniz, fabrikanızı idare eden yardımcınız ve sizin için çalışan bir nevi casusunuz. Hengisiyle işiniz varsa, onun yüzüne bir kez klik etmeniz yeterlidir. Muhasebecinize klik ettiğinizde, kendi bürosunda sizi ağırlayacaktır. Kasanın kilitini klikledigınizde. kasanın açıldığını göre çeksiniz. Burada **BORROW. ' REPAY. PROFIT** ve **BALANCE** seçenekleri, işlemlerinizi kolaylıkla yürütebilmeniz için hazırlanmış. Borrow yardımıyla, sıkışık bir döneminizde bankadan, ailenizden ve çeşitli iş-



yerleri gibi altı ayrı yerden borç isteme hakkına sahip olabilirsiniz. Buradaki kuruluşlar. size her zaman para vermiyorlar. Bazen *kusura bakmayın size güvencmiyoruz* ya da *şu anda para verebilecek durumumuz yok'* gibi entresan cevaplar alabiliyorsunuz. Repay den ise, şayet alabil diyseniz bu paraları geri ödeyebiliyorsunuz. **PROFİTten** belli bir dönem içinde yaptıklarınızı ve kar zarar dokümanlarını görebilirsiniz. Bu sırada sekreterinizin çekmecesini karıştırmayı ve üstteki grafik lab-

loşunu kliklemeyi ihmal etmeyin Danışmanınızı seçtiğinizde, kendisi elinde sopasıyla size bilgi vermeye başlayacaktır. Mouse yardımıyla, elindeki sopayı hareket ettirip işaretlediği fabrikaları ister satabilir, ister satın alabilirsiniz. Bu tablodan, fabrikanın çeşitli özelliklerini de görebilirsiniz. Hemen alttaki seçeneklerden ise. fabrika sayınızı

ayarlayabilmeniz mümkün. Ana salondan işçinizi seçtiğinizde, fabrikanızdaki üretimi göreceksiniz Artı ve eksi yardımıyla fabrikanızdaki üretimin hızını arttırıp azaltabilirsiniz Alttaki oklar ise. ek birimleri devreye sokmaya yaramakta. Einstain'a benzeyen adamı seçtiğinizde, çeşitli deneylerin yapıldığı bir labarotuvar göreceksiniz Kafesin içindeki fareye, hemen yanındaki tabanca ile ateş etmeye çalışın. Farenin birkaç defa zıpladıktan sonra dayanamayıp teslim ol duğunu göreceksiniz Ayrıca duvardaki ufak kareyi de kliklemeyi sakın unutmayın. Cam tüpleri klikledigınizde. çeşitli değerlerin çıktığını göreceksiniz. Buradan da istediğiniz ayarlamaları yaptıktan sonra, tekrar geri dönün. Son olarak, en sağdaki yardımcınıza gelince. Bu yardımcınızı seçtiği nizde, bir bara geleceksiniz. Barmene rüşvet vererek, diğer firmaların yaptıkları yatırımları ve harcadıkları reklam giderlerini öğrenip, siz de atılımlarınızı ona gore yapabilirsiz. Bu esnada, barmenin parayı çaktırmadan yürütmesi ve arka plandakilerın kadeh tokuşturmaları bir hayli ilginizi çekecektir. Barmenin yanındaki kasayı ve hemen sizin yanınızdaki çantayı karıştırmayı da ihmal etmeyin. Barda oturan kişilerle de temas kurup çeşitli bilgiler edinebilmeniz bu bolümde mümkün kılınmış

Oyunun ilerleyen bölümlerine, şayet oyunu tek kişi oynuyorsanız. bilgisayar kendi hakkını çabuk bir şekilde geçecektir. Daha sonra şirketlerin alınıp satıldığı bolüme geleceksiniz Burada adınızın yazılı olduğu bolümde **OFFER** ve **AMOUNT** yazılarını göreceksiniz Bunlardan ilki, söz konusu olan şirkete sizin teklif ettiğiniz parayı, ikincisi de o anda sahip olduğunuz toplam parayı ifade etmekte. Bu paranızı göz önünde tutarak, yapacağınız harcamalarda çok dikkatli olmanız gerekmekte Bu bölümdeki el sıkışmaları ve pazarlık olayları bir hayli dikkat çekici Ana büroya geri döndüğünüzde ışığı çok fazla bulduysanız, duvardaki düğmeden daha loş bir hale getirebilirsiniz. Oyunu Pause yapmak için saati kullanmalısınız. Ayrıca, yine duvarda ki grafik tablosuna istediğiniz şeyleri yazıp çizebilirsiniz. Bu sırada odanın kapısında zaman zaman beliren ve sevgili Freedy Kruger in gölgesine benzeyen görüntüye de dikkat etmeyi unutmayın.

BIG BUSINESS, tam anlamıyla profesyonel bir oyun. Oyundaki detayların esprilerle desteklenmiş olması, olabilecek bir sıkıntılı durumu ortadan kaldırmakta. Grafiklerindeki başarı da, küçümsenmeyecek **bir** ölçüde Savaş ve zeka oyunlarından sıkıldıysanız ve biraz olsun değişik olan bir oyunla haşır neşir olmak istiyorsanız, işte size bir fırsat.

GRAFİK	% 80
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 90

LOGICAL

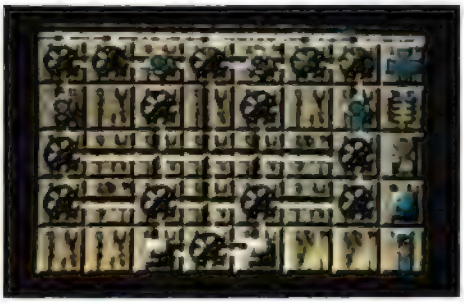
GÖKMEN BAYIN

Dikkat dikkat.. Zeka oyunu hastalarına önemli bir duyurumuz var. Bu ay yine sizi epeyce oyalayacak bir oyunumuz var. Her şeyiyle mükemmel olan bu oyunun adı, **LOGICAL.** Sözlükte Türkçe karşılığı **'mantıklı'** olarak geçiyor. Ama oyunu oynarken sabrınız ve gözleriniz o kadar zorlanacak ki, oyunun ne derece mantıklı olduğunu göreceksiniz.

Grafikleri Hakan Akbıyık tarafından gerçekleştirilen **LOGICAL'da,** şekilleri yan yana getirerek dördünü birden yok etmeniz gerekiyor. Aslında şekil demek biraz yanlış olur. Çünkü şekillerin tümü yuvarlak. Sizin yapmanız gereken, aynı renkteki yuvarlakları yan yana getirmek, isterseniz disketimizi bilgisayara takıp oyunu kısaca bir inceleyelim.

Disketi yüklemeye başladıktan hemen sonra, önünüze oyunu yapanların menüsü müthiş bir grafik eşliğinde gelecektir. Daha sonra LOGICALin ana menüsüne gireceksiniz. Bu menüden sırasıyla:

OWN SET: Varsa level disketinizi yüklemeye yarar. Cancel yardımıyla buradan çıkabilirsiniz.



PASSWORD: Oyunda her level'ın bir kodu bulunmakta. Buradan istediğiniz bir level'ın kodunu girerek, diğer bölümleri oynamadan hemen seçtiğiniz yerden başlayabilirsiniz. Tabii bunun için oynadığınız her bölümün kodunu bir yere not etmeniz gerekiyor.

MUSIC ON: Oyun esnasında müziğin çalıp çalmamasını buradan ayarlayabilirsiniz.

SOUND FX: Ses efektlerini açıp kapayabilirsiniz. .

GRAPHIC SET: Buradan oyun esnasında tablonun hangi renkte olacağını seçmeniz mümkün. Göz zevkinize göre dört renkten birini seçin. Ancak bu renklerden dördüncüsü olan sarıyı seçmenizi pek tav\ siye etmem. Çünkü sarı renRteki toplarla karışabiliyor. Bu yüzden de sık sık hata yapabiliyorsunuz.

START GAME: İşlemlerinizi bitirdikten sonra, oyuna girmenizi sağlar.

Kodu **WELCOME** olan ilk bölüme girdiğinizde, dört tane delikli daire göreceksiniz. Mouse'un sağ butonu ile *(bu dairelerin üstüne gelmek şartıyla)* bunları çevirebiliyorsunuz. Sağ üst köşeden sırayla renkli toplar gelecektir. Bu gelen topları uygun deliklere sokmaya çalışın. Bu daireler arasında sol buton yardımıyla top değişimi yapabilirsiniz. Oyunun en büyük özelliği de burada kendini gösteriyor. Aynı anda birkaç işi birden yapabiliyor olmanız, oyunun kalitesini yüksetmiş. Yani sağdan gelen top için yer ayarlarken alttaki boşlukları doldurup uygun yerler açabiliyorsunuz. Aynı renkten dört topu bir araya getirdiğinizde, o daire bir patlamayla boşalacaktır. Tetris'te olduğu gibi bir sonra gelen cismi görmeniz de mümkün. Bunun için ekranın sağ ortasındaki ufak kareyi takip etmeniz yeterli olacaktır. Herbir topun peşinden bu kare renk değiştirerek, bir sonrakinin hangi renkte olacağını size bildiriyor. THE OTHER SIDE kodlu ikinci bölümde daire sayısının arttığını göreceksiniz. Farkındaysanız. toplar sağ köşeden gelirken siyah bir bant ekranı dolduruyor. Bu size top için verilen süreyi ifade etmekte. Sağ taraftaki kum saati, sizin zamanınızı temsil ediyor. Oyunu **SPACE** ile dondurmanız mümkün. Eğer oyundan çıkmak istiyorsanız, **ESC** tuşunu kullanmanız yeterli olacaktır. Daireler arasında top değiştirmek ancak birbirine bağlı kanallar arasında mümkün olmakta. Karşılıklı iki topu attığınızda bunlar çarpışmadan geçebiliyorlar. Oyunda level atlamak istiyorsanız, bütün dairelerde patlama yapmak zorundasınız. Son daireyi de uçurduktan sonra, seri patlamalar duyacaksınız ve böylece bölüm atlamış olacaksınız. İlerleyen bölümlerde istenen renkleri sokmak zorunda olduğunuz daireler var. Buralara o renkten başkasını sokamıyorsunuz. Ayrıca okla gösterilen yerlerden girip tam karşıdan çıkmanızda oyunda mümkün.

LOGICAL, zeka oyunundan ziyade daha çok sabır ve dikkat oyunu olarak göze çarpıyor. Aynı anda birkaç şeyi düşünüp gerçekleştirmenin mümkün olduğu bu oyunda, insan ister istemez hırsa kapılıyor. Grafiklerin ve ses efektlerinin son derece başarılı olduğu bu oyun, öyle tahmin ediyorum ki, önümüzdeki aylarda oyun listelerini bir hayli zorlayacak. Şu sıcak yaz günlerinde biraz daha terlemek istiyorsanız **LOGICAL'ı** sakın kaçırmayın. Son olarak size bir büyük kıyak: İlk yedi level kodları:

1. LEVEL: WELCOME, 2. **LEVEL:** THE OTHER SIDE, 3. **LEVEL:** QUADRI QUADRA. 4. **LEVEL:** STONE ROAD, 5. **LEVEL:** NICE COLOR, 6. **LEVEL:** MORE COLOR. 7. **LEVEL:** REAL FUN

Hepinize mutlu bir ay dileğiyle..

GRAFİK	% 80
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 85

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

ZARARLI BİR SAYFADIR! ZIPLAMAYIN!

Nihahahohoho! İşte VİRÜS karşınızda. Joystick kazanmayı umuyorsunuz değil mi? Gelen mektuplar o kadar çoğaldı ki anlatamam. Halimiz kötü. Hem de çok kötü. Ama gelecek ay sonuçları açıklıyorum. Ayrıca bir sonraki yarışma için ilginç fikirler arıyorum. Yardımcı olur musunuz? Bu ay haberlerimi yandaki KOMMODOR'cu aldı. Ama neyse, ben gelecek ay yapacağımı bilirim. REVENGE OF VIRUS! Fazla zaman kaybetmeden mektuplarınıza geçelim. C U next time! .....

Sevgili Virüs.

Dertli ve meraklı sorularıma cevap verirsen bu ondört yaşındaki, bir aylık amiga kullanıcısını çok mutlu edersin.

1> Dergi yazarlarından CEM GENCER'i dün rüyamda gördüm. Bana'Tüh be! üç boyut, dört boyut derken beş boyutta kayboldum. Hadi canım, rüyalarda buluşuruz." dedi. Ne iş?

2> Bir "GIGABYTE" ek ram kart nedir? Nerede bulabilirim?

3> Son sayfadaki minik bela MAX'in, Türkiye'den sonra Mekke'de de ilk RAP konserini çalışırken yerli halk tarafından ağır yaralandığını duydum. Geçmiş olsun!

4>Disketimi "validate" etmek için diskdoctor'a baş vurdum, daha sonra benden vizite ücretini istedi. Veremediğimden, disketimi DFO.'da rehin tutuyor. Acaba borç verir misin?

GÖKAN SÜRER/ZONGULDAK.

Selam VİRÜS dostu!

Hımm! bu küçük yaşta AMIGA hastalığı haa! Yanmışsın sen dostum. Evet seni mutlu edicem, çünkü bu ayki çekilişte sen çıktın.

1> Normaldir. CEM şu aralar yaşadığının bile farkında değil. Grafik bölümüne girebilmek için o kurs senin, bu kurs senin gezip duruyor. Resim yeteneğini geliştirmek için, tonlarca kağıt tüketiyor. Geçen ay bir kursa başladı. Kursa düzenli sekiz ay devam eden CEM, sekiz ay sonunda kursun BALE kursu olduğunu fark etti. Şimdi öteki beş kursa devam ediyor. Günde ortalama yedi dakika uyuyor. Valla rüyalarda görüşürüz tabiri, aramızda iyi bir tabir değildir? Dikkatli olmanı temelli ederim. (Böyle mi yazılırdı?)

2> Bir GIGABYTE kartı, bilgisayarda bir tuşa birkaç kez bastığında hafızaya girmesine yarayan karttır. Ayrıca printer'dan hızlı çıkış almaya yarar. Bir GIGABYTE ram kartını, bilimum kırtasiyelerde bulabilirsin.

3> Evet doğru, MAX şu anda hastanede ağır yaralı bir biçimde yatıyor. Biz de ona geçmiş olsun diyoruz.

4> Tabii ki dostum. Hiç merak etme ne kadar gerekiyorsa yaz. Bu iş, bir keresinde benim de başıma geldi. Rehin tutulan disketimi kurtarmak için gerekli parayı buldum verdim, ama DISKDOCTOR'un sahte doctor olduğunu öğrendim. Üstüne üstlük disketimin validate'i düzelmemiş; ayrıca bol miktarda READ-WRITE hatası da verir hale gelmişti. Hemen doctor'u bulmaya gittim, ama kaçmıştı. İşte bu olay, beni VİRÜS olmaya zorlayan bir olaydır.

İşte problemli dostum. Geçmiş olsun. Gördün mü? Her problemin bir çözümü varmış. Geçmiş olsun. Tekrar görüşmek üzere, hoşçakal.

İşte sayfamızın gedikli düşmanlarından GİGAVİRÜS. Yine uzun bir mektup göndermiş. Hayırlışı haydi kolay geleee.

SAYIN ViRÜS,

Ben gigavirüs İzmir'de havalar çok iyi Meydanda da turluyorum ama. TUAREG abiyi buulamadım. Bir de bir de sörularımın hepsini yayınlamak zorunda değilsiniz diye yazmıştım. Fazla ciddiye almış olmalısınız heralde. (Bari on tanesini yqyınlasaydınız). Hey, son haberleri gördünüz mü?

Bazı konulara açıklık getirmek istiyorum. Bir, notumu basmışsınız. –ÇOK İYİ-, bu sayede Onur'un ne kadar embesil olduğunu herkez anlayacak (Aslında bir gıcığım yok, ama bir virüs -vatansever bir virüs- olarak görevimi yaptım). Zavallı, ben ona dergiyi okurken ve de sekizgen, altıgen ve bilumun dörtgen olurken o da "Oooh, maaygaad!" dedi. Desin, o da birşey. En azından konuşabiliyor (Embesilembriyo! Hayret!). Sorun şuradan kaynaklanıyor: Onur beyin yerine omuriliğini kullanıyor. Zaten, 4. Murat'ın da şöyle bir sözü var, ona uyuyor ya uyucak: (Onur The Embesil)

OLMAYAN BEYİN KULLANILMAYA ! Yoksa şunları iddia edemezdi.

1> Monitör'de ekran taraması olmadığını (tabii, embriyolar ansiklopedi okumazlar). Okusaydı, Memo larussss'tan bakıp sıvı kristalli ekranlar dışında televizyon ve monitörlerin aynı teknolojiyle yapıldığını, onun sandığı gibi Venon'luların 1956 yılında dünyaya monitörü getirmediklerini öğrenirdi.

2> Copperlistlerin seçilen ekran modundaki renk sayısıyla sınırlı olduğunu (Ona bir demo gösterdim; şimdi de, copperlistler hakkında daha saçma birşeyler söylüyor. Ne olduğunu yazamıyorum, çünkü o kadar skolastik bir düşünce ki...).

3> Bir IBM veya uyumlunun hızının bir UGA grafiğini hızına bakarak (bu söylediğim çiziliş hızı veya hertz cinsinden tahmin edebileceğim (Cık, cık, embriyo omur iliğine grafik kartı kavramı girmiyor. Galiba!)

4>X – Copy 3 Prof'da source disketinin write protected olsa bile bozulduğunu (Bu doğruysa, yani ya doğru çıkarsa?!).

5>Bu yaz MC 68000 öğrenmeye başlayıp, yaz sonunda tamamen kendine ait bir oyun yapacağını açıkladı. (Shoot'em up' mı ne yapacakmış) Bunu belki yapar...gün ışığından fedakarlık edecek.

-SORULAR-

1>Modern tarifini aynen uyguladım. (türkü biraz zor oldu ama). Sanırım bir şeyler EKSİK! Modemi açınca "Please insert disk 4 diyor, altında da garip bir şekil çıkıyor. Ayrıca tadı iyi değil ve de kötü kokuyor. Ne yapayım ?

2>Bu Mahmure abla kim? Acaba bir virüshunter mi? Hangi jöleyi kullanıyor? Günlük taze mis süt içiyor mu?

3> Amiga Basic te Beast 2 gibi bir oyun nasıl yapılır? Bir örnek postalar mısınız?

4> BRONX'a girmek için ilmihaber ve 5 polaroid vesikalık fotoraf gerekiyor mu?

5> Tuareg abiyi bulamadığımı yazdım. Tam koordinotlarını verir misiniz? (X,Y,Z) cinsinden lütfen X:0, Y:0, Z:0, olarak saat kulesini verirseniz çok iyi olur.

6> Coder olmanın 1001 yolu kitabını nerede bulabilirim?

7> Acaba derginizde ilk demo'nun source kodu assembler köşesinde ne zaman yayınlanacak? (Düzeltme: Hangi yüzyılda?)

8> Wingleader! Wingleader!??? where? (Özür dilerim gene parazit yaptı, ama bari cevaplayın).

9> Ne çeşit disk driver'lar ve chipler

vardır. (Patates chipleri dışında).

10> Bilgisayardan bilgisayara chip nakli nasıl yapılır? Başka hardware nakilleri olası mı?

ll> Microsoft'a kapıcı olarak girersem, acaba ileride yükselebilir miyim?

12> Onur'un elinize geçen kaç mektubunu yırtıp attınız?

13> Metal is best forget the rest, (Doğru mu?)

14>Helal Gökmen amma bir daha öyle bağırma! (ACUEED diye)

WARNING! Onur'un bana karşı mektup hazırladığını dış mihraklardan haber aldım. Hemen imha edin. Dikkat Onur'un mektubundan benim ona bulaştırdığım, REVENGE OF ZİMBABVE VREMİ VİRÜS II sana bulaşabilir. Bana borcun var.

Heh he, bu arada mektubun boot-block'una, hem de disk-validator'una RAPPER DESTROYER IV'ü koymuştum. Hadi geçmiş olsun. Borcunu sildim.

NOT: İlk megademo mu size yolluyorum gene iyisiniz (yalnız gelecek yıla kadar daha doğrusu sonuna kadar beklemeniz gerekecek), MC'imi geliştiriyorum.

GİGAVİRÜS

İşte meşhur GİGAVİRÜS karşımızda. Hehehe Naber GİGAVİRÜS? Mutluyum, böyle vatansever virüslerin bulunması beni mutlu etti. Seni en büyük vatansever virüs ilan ediyorum. Hayırsız TUAREG abini nerede bulacağını daha sonra söyleyeceğim. Merak etme. Daha önceki sorularının bir kısmını yayınlayabildik. Çünkü bildiğin gibi yerimiz çok dar. MAHMURE ABLA bir sayfa daha vermiyor. Hey! Beni dinleyin. Bu sayfanın bir sayfa daha artması için MAHMURE ABLA'yı mektup bombardımanına tutmaya ne dersiniz? Hepinizin çığlıklarını duyar gibi oluyorum.

Onur hakkındaki yazını yazdım, ama Onur bana iyi bir mektup gönderdi. Ayrıca sorununu çok garip karşıladım. Beyin yerine omurilik haa? Ve 4. MURAT'ın sözünü çok tuttum. Hey Onur! Şu iddialarını kapsayan minimum 500 satırlık bir tez göndermeni istiyorum. Yoksa bir daha mektup yayınlamam.

Evet şimdi sorularına geçelim. Hazır mısınız?

1> Modem tarifini yaparken matbaacı Mahmut abi bazı cümleleri basmayı unutmuş. Bu cümlerlerden en önemlisi, tüm bu işleri yaparken LAMBADA dansı yapman gerekiyor.

2> MAHMURE ABLA bir yazar hunter'dır. Boş zamanlarında yazılarını yazmayan ve geç getiren yazarları avlar. MAHMURE ABLA jöle kullanmaz. Jöleden nefret eder. MAHMURE ABLA günlük gülüm süt içermiş. Bunu kendisine sordum. O dedi. ^K*

3> Ok! Yarın bir örnek gönderivorum. Yalnız Amiga'n 32 MEGABYTE mi?

4> Evet. ikametgahı unutma tamam mı?

5> TUAREG abini ATLANTİS BİLGİSAYAR'da bulabilirsin. TUAREG abin yoksa METALIC abini sor. O sana yardımcı olur.

6> Bu kitap, şu anda HÜSEYİN YEŞİLBAŞ tarafından yazılmakta. Bitirir bitirmez sana ve Onur'a gönderecekmiş.

7> Yakında VİRÜS burada yayınlayacak MEGA haber değil mi?

8> Evet! Evet! Bence de.

9> Lahana ve patlıcan chipleri vardır. Bu chipler özellikle üreticilerin baş belasıdır. Genellikle Ege yöresi bölgesinde çok bulunurlar.

10> Nakil işlemi 1985 yılından beri yapılmaktadır. Özellikle COMMODORE 64'de DOLPHIN DOS adı verilen kalp hızlandırıcı birim ile, COMMODORE çok hızlı bir biçimde çalışır. Ama bu tempoya ayak uyduramadan kısa süre içinde tekrar bozulur. R.I.P huzur içinde uyusun. Ayrıca bazı bilgisayarlarda board nakli yapılabilir. Yalnız makinanın içine SKATEBOARD koyma, Ok?

11> Evet büyük bir olasılıkla olabilir. Ama, merak ediyorum. MICROSOFT'a virüsler giremezki.

12> Hiç yırtmadım. Onur çok yüksek bir rüşvet karşılığında mektuplarının yayınlanmasını sağlıyor. Verdiği paralarla Kendime Üç oda, bir salon ve iki balkonlu bir LİMUZIN aldım.

13> Olabilir. Benim için no prob. PUBLIC ENEMY ALWAYZ RULEZ!

14> Gökmen'in başına gelenleri KOMMODOR ABİ'den okuyabilirsin.

Evet şimdilik bu kadar. Yakında, yani bir ay sonra tekrar bu sayfalarda buluşmak üzere DOS-çakalın.

KOMMODOR ABİNİZ DERTLERİNİZİ HUZUR İÇİNDE DİNLİYO

Yo! Ben KOMMODOR ABİ'niz. Daha geçen gün önceki yazı için dertlerinizi dinlerken, ne kadar çabuk zaman geçti. Hiçbir şey anlamadım. Neyse hayırlısı. Biliyorsunuz VİRÜS geçen ay yarışma hediyelerini açıkladı. İlginç ilginç mektuplar geliyor. Hepsi birbirinden güzel. Gelecek ay sonuçları açıklayacağız. Unutmayın mektubunuzu en ilginç şekilde gönderin; TST SÜPER 2 Joystick'lerini kazanın. Bu ay bir teşekkür yazmalıyım. Geçen ay dergimizi ziyarete gelen DR. ALİ HATAY'ın getirdiği çikolataları yerken biraz kilo aldım. Ama neyse bu konuda ona kızmıyorum. Çukulatalar için teşekkürler. Neyse size fazla zaman kaybettirmeden mektuplara geçelim.

- Sayın KOMMODOR ABİ'miz ya da track.

Sizi sinir gazı dolu yazılarımla dehşete düşürmek istemem. Eğer düşerseniz belki birkaç kırık kemikle kurtulabilirsiniz.

Ufak bir bilimsel araştırma sonucu yazılarınızın manyetik bir çekim alanı oluşturduğunu buldum. Acaba ben bu manyetik alandan nasıl kurtulabilirim. Ayrıca bu buluşumla OSCAR ödülünü alabilir miyim?

Ben grafik, ses ve efekt manyağıyım. Geçenlerde bu yüzden delilik belirtileri yoğun bir biçimde arttı. Bakırköy'de ruh ve sinir hastalıkları uzmanları bile çare bulamadılar. Bu konuda bir şeyler yazsan iyi olacak galiba. İşte en kritik sorum.

Sizin de bildiğiniz gibi, farelerin baş düşmanı kedilerdir. Kediler de fareleri kovalamaktan büyük zevk alırlar. Bendeki fare yani (MOUSE), üç tuşlu dev bir yaratık. En büyük hobisi ise, kedileri kovalamak. Ne olur KOMMMODOR ABİ, ne olur derdime bir çare. *t*

Bir şey daha. Bir sayfa sana biraz dar gelmeye başlamadı mı? Mahmure ablamıza bir çıtlatsan diyorum. Yoksa sen istemiyor musun? Sayfa komşun VİRÜS senin hakkında çok güzel şeyler yazıyor. Ona teşekkür etmeyi unutmasan diyorum.
KENAN AYTAÇ

Yo! 68000 sever okur. Çok dertli ve problemli bir mektubun yok. Ama yine de bu mektuba cevap vereceğim. Mutlu ol ve Ulu KOMMODOR ABİ sen bizi affet diye mırıldan..... Bak hala mırıldanmıyor.

Dehşete düşmek esprisinin REHA tarafından copyright hakları alınmıştı. Zannedersem REHA'ya bir hayli borçlu olacaksın. Evet evet bilimsel araştırman doğru. Yalnız bu sadece çekim alanıyla kalmıyor. Bir de okurlara KOMMODÜROLYÜS virüsü bulaşıyor. Bu virüs sayesinde, dergi alınır alınmaz bu sayfa okunuyor. Bunu tiryaki okurlarım bilirler. Kapımın önünde toplanıp KOMMODOR ABİ! KOMMODOR ABİ! diye bağıranlar çoğalmaya başladı. Rahat rahat sokakta yürüyemiyorum. İşin komik tarafı, daha dergi çıkalı bir buçuk sene oldu. Bir de üç dört sene olsa yandık. Bu buluşun sayesinde maalesef sadece altın PORTAKAL (Yukarda bakkal) ödülünü alabilirsin.

Bu problemin için Bakırköy ruh ve sinir uzmanlarına değil Bakırköy ruh ve sinir AZMAN'larına gitmen gerekirdi. Bu sebeble tekrar oralara gitmen gerekiyor. Gelelim en kritik soruna. Bir dakika yürüyen adamıma bir PUBLIC ENEMY kasedi koymalıyım. Ancak o zaman sorunları cevaplıyacak kıvamı buluyorum.

Allahım. Bu soruyu okuyunca şu meşhur ata sözü geldi aklıma. Her yol Hipodrum Efendi Velidromuna çıkar. Yapacağın tek iş bir tuşunu sökmek. İşte o zaman normal bir MOUSE'a benzeyecektir. Zannedersem sana hormonlu MOUSE satmışlar. Geçmiş olsun.

Yalla bir sayfa bana çok dar geliyor, ama Mahmure yakında bana bir iyilik yapacaktır. Zaten şimdi yazıları okurken bu satırları görüp, okurlar haklı diyecektir. Belki gelecek ay bir sayfa fazladan karşınızda olabiliriz. (Mahmure abla buraları iyi oku, hadi iyi oku! Hatta birkaç kez daha oku)

Dergimiz hakkında haberleri hep VİRÜS verirdi, ama şimdi ben bazı haberler vereyim.

* Dergimizin metalci yazan GÖKMEN, vapurda AMIGA DÜNYASI okuyan metalci okurların yanına yaklaşıp ağır başlılıkla, 'Ohöm! öhöm! Ben GÖKMEN BAYIN, galiba benim yazılarımı okuyorsunuz' demeye kalkarken, okurların konuşmalarını duyup denize atlamış. OKUMA, YÜZME bilmeyen GÖKMEN, çımacılar tarafından zorlukla kurtarılmış. Haa, bu arada okurların konuşmalarını yazmadım.

-Hey! duydun mu?

-Bak virüs sayfasında yazıyor GÖKMEN BAYIN metalci değil, ACID'çiymiş!

-Hadi yaaa! Çarmıha gerelim! Pis ACID'çi!

* Sinan yaz tatilinden döndü. Tatilden dönüp derhal yazı işlerine başlayan Sinan bu ay başlayacak olan yeni köşesi için yazılar yazıyor.

* Dr. ALİ HATAY'ın getirdiği çikolataların tamamını yeme girişiminde bulunan DOĞAN TÜRKÜLER (Saygılar sevgiler!), şeker komasına girdi Komada sayıklayan DOGAN'ın yanından ayrılmayan METİN, durmadan DOGAN'ın sayıkladıklarını yazıyor. Bunu niye yaptığını sorduğumuzda da 'Çok iyi fikirler çıkıyor abi. Bunları ZİHNİ SİNİR'e Soracağım.' dedi. Bu fikirler arasında Epromlu korna ve saatli emzik bulunuyor.

* Dergi yazarlarının korkulu rüyası MAHMURE ABLA, yazarları yazıları geç getirdikleri için öldürme teşebbüslerine devam ediyor. Kapısının koyduğu tuzak ile TUNÇ DİNDAŞ'ı Öldürmeyi planlayan MAHMURE ABLA. yanlışlıkla GÖKMEN BAYIN'ı yaraladı. OJwcmn sonra MAPIMURE ABLA şunları söyledi. 'Ohh! olsun. O da yazısını geç getirmişti.

* Telif haklarının çıkmasıyla toplu intihara kalkışan Türk cracker grupları başarılı olamadı. İntihar için 10 Adet LITTLE EMRAH filmi izleyip, 8 Adet IBRAHAM SWEETVOICE kasedini dinlemeye başlayan CRACKER'lar, ayrıca 2 ton çiğ köfte yemeye yeltendiler: Bu şekilde intihar edemeyen CRACKER'lar, olayı çiğ köfte partisine çevirdiler. Bundan sonra her ayın üçünde bu olayı tekrarlayacaklarını, söylediler. Bu aylık bu kadar sevgili okurlar. Gelecek ay buluşmak üzere

ALERT

EKağan GÜRKAYNAK

Bu ay size yine sistem komutlarını kullanan bir Basic programı sunmak istiyorum, Konumuz Alert'ler.

Bir Amiga kullanıcısının korkulu rüyası nedir? Siyah bir ekran, kırmızı bir çerçeve ve kırmızı iki satır yazı: GURU Meditation !!!. Amiga'nın sisteminde bu tipteki uyan mesajlarına, ALERT adı verilir. Hemen sinirlenmeyin, tabii ki Basicten sistemi çakan bir program yazmaya niyetim yok. Alert'ler ikiye ayrılır: Normal ve Deadend (Çıkmaz) Alert diye. Bizim tanıdık Guru bir Deadend alert türüdür. Bu tür bir alert'in geri dönüşü yoktur.

Ne var ki, acil mesajları iletmek ve kullanıcıdan seçim beklemek için Amiga sisteminde normal alert'ler yazılabilir. Bu alert'lerin yapısı, sistemdeki birçok yapıdan daha basittir. Fazla kafanızı kucalamadan önce program, sonra etraflı bir açıklama.

```
DECLARE FUNCTION DisplayAlert& LIBRARY
LIBRARY ":bmaps/intuition.library"
Hazirlama:
READ Adet
FOR i=1 TO Adet
READ xPos,yPos,Text$,ContByte
AIStr$=AIStr$+MKI$(xPos)+CHR$(yPos)+Text$+CHR$(0)
AIStr$=AIStr$+CHR$(ContByte)
NEXT
Basla:
Button&=DisplayAlert&(0&,SADD(AIStr$),50)
Sonuc:
IF Button&=0 THEN PRINT "Sag tusa basildi"
IF Button&=1 THEN PRINT "Sol tusa basilidi"
Biter:
LIBRARY CLOSE
END
Metin:
DATA 4
DATA 144,15,"** GURU MEDITATION ALERT MAHVOLDUK **",1
DATA 68,25,"Korkmayın AIM - 54 kurtarir sizi, nanananoooom",1
DATA 50,40,"Press Left Button to Retry",1
DATA 370,40,"Press Right Button to Abort",0
```

Çok mu kısa, çalıştırın ve sonucu görün.

Herşeyden önce, bu program yine sistem fonksiyonlarını kullanıyor. Library komutunun ardından gelen adreste, intution.bmap'in olduğundan emin olun, bu adres orada yazıldığı gibi olmak zorunda değil tabii ki, geçerli her DOS adresi mümkün. Bu bmap dosyasını size Amiga'nız alınırken verilen Extras disketinde bulabilirsiniz. Kolay karışabilecek birşeyi belirteyim. Programda intution.library diye geçen dosya aslında intuition.bmap dosyası; bu library takısı sizi yanıltmasın, LIBS directory'sinde bulunan library ler ile karıştırmayın lütfen. Yine Hisoft kullanıcıları Declare Function ve Library komutlarının yerlerini değiştirmek zorundalar.

Gelelim fonksiyonumuza: Intuition'a ait DisplayAlert fonksiyonunun genel kullanımı şu şekildedir:

Button& = Display Alert&(AlertNumarası&,AlertYazısı&,Yükseklik%)

AlertNumarası, alertin türünü belirler. Burası için iki seçenek var

- 0 sisteme dönebilen bir alert

- hex $80000000 veya onluk sistemde 1474840000, Deadend Alenidir. Bu Alert, herhangi bir mouse tuşunun ardından reset çekecektir. Aklına şeytani fikirler gelenler için söylüyorum, bu alert numarasını parametre olarak vermek göründüğü kadar kolay değil.

AlertYazısı&, Alert'in içine yazılan mesajı taşıyan yazının adresidir (& adres fonksiyonu, yani a$ değil de SADD (a$) kullanıyoruz). Bu yazı şu parçalardan oluşuyor:

- 16 bitlik X koordinatından
- 8 bitlik Y koordinatından
- İletilmek istenen mesaj ve mesajın son karakteri olarak bir sıfır. (Chr$(0))
- Başka mesaj olup olmadığını belirleyen bir byte. Eğer değeri sıfırsa mesajın sonu demek, eğer sıfırdan farklı ise başka bir satır daha var demek oluyor.

Yükseklik% ile de, Alert'in çerçeve yüksekliği belirleniyor. Fonksiyondan sonra Button& değerine, sağ mouse tuşuna basılmışsa 0, sol mouse tuşuna basılmışsa 1 değerini atıyor.

Program kolay genişleyebilecek bir şekilde yazılmış. İlk fonksiyon ve Library tanımın ardından Alert-Yazısı oluşturuluyor. Datalardan ilk olarak, yazının kaç satır olacağı okunuyor, daha sonra o sayıda satır okunuyor. 16 bitlik x koordinatını MKI$ ve 8 bitlik Y koordinatının ise CHR$ fonksiyonu ile elde edildiğine dikkat edin. Yazıyı oluşturan Text$ değerine de her zaman CHR$(0) ekleniyor. Bu bilgisayarın yazının bittiği yeri tesbit etmesini sağlıyor.

Sonrası kolay, fonksiyon çağırılıyor, değerlendirme yapılıyor ve Library kapatılarak program bitiriliyor. Mouse tuşlarını değerlendirmek ve kendi uygulamalarınıza eklemek hiç zor olmasa gerek. Son olarak datalar: İlk data kaç satır olduğunu belirtiyorlar, sonraki satırlar yazı satırları verileri.

Kullanılması çok kolay olan bu fonksiyon ile neşeli şeyler yazacağınızı umarım. Görüşmek üzere...

DEMOLAR
ve
PUBLIC DOMAIN'LER

DEMOLAR
ve
PUBLIC DOMAIN'LER

TUNÇ DİNDAŞ &
UĞUR ÖZYILMAZEL

Selam arkadaşlar, bu aydan itibaren değişik bir köşede sizlerle beraberiz. Bu köşe sayesinde, size değişik bir dünya açıp, software konusuna farklı yaklaşmanızı sağlamak amacındayız.

Köşemizde, adından da anlaşılacağı gibi, burada demolar ve PUBLIC DOMAIN programlardan bahsedeceğiz. Demo nedir? Demolar, özellikle korsan gruplar tarafından hazırlana demostrasyonlar yani tanıtım programlarıdır. Demolarda, yapılamayan efektler ve değişik buluşlar sergilenir. Tabii, demolar sadece korsan gruplar tarafından yapılmaz. Özellikle şu sıralar çoğalan legal gruplar da, birçok demo ve PUBLIC DOMAIN programlar yapıyorlar. Amiga'da yapılan ilk demolar, SODAN ve ANTTACTION'dır. Ayrıca ilk introlan HOTLINE, BAMIGA SECTOR ONE ve RANDOM ACCESS yapmaktadır. Amiga'da en tanınmış demoları, RED SECTOR, REBELS ve BUDBRAİN yapmıştır.

Şimdi sıra, PUBLIC DOMAIN'lere geldi. Telif yasaları kapsamına girmeyen bu programlar, her ülkede rahatlıkla kopyalanabilir. Demolar, introlar ve bazı utilityler de bu sınıfa girer. Ayrıca PUBLIC DOMAIN oyunlar da bulunur. PUBLIC DOMAIN, Amiga kullanıcılarının yaptığı ve karşılığında para kazanmadığı programlardır. Mesela sizin yaptığınız bir utility ve benzeri bir program, PUBLIC DOMAIN'dir. Eğer ürününüzü bir firmaya para karşılında satarsanız ve firma ürününüzün satım haklarını alırsa iş değişir. En ünlü PUBLIC DOMAIN yazılım yapan gruplar arasında LEVEL 4 (şimdiki VERTICAL), KEFRENS ve FRAXION sayılabilir. PUBLIC DOMAIN yazılan oyunların bazılarını burada da tanıtacağız. Oyun açıklamalarını gelecek sayıdan itibaren bulabilirsiniz.

Yazımıza başlarken size bir duyuru yapmak istiyoruz. Eğer yaptığınız bir demonun, intronun ya da herhangi bir programın bu satırlarda yayınlanmasını istiyorsanız, bize gönderebilirsiniz. Unutmayın, yaptıklarınızın sadece makine dilinde olması gerekmiyor. BASIC ve AMOS ile yaptıklarınızı da gönderebilirsiniz. Oyunlar favorimiz. Grubunuzun tanınması için, bundan daha iyi bir fırsat olamaz. Haydi çabuk olun. Adresimiz:

TUNÇ DİNDAŞ
DEMO VE INTRO KÖŞESİ
AMIGA DÜNYASI DERGİSİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No: 22/1
KADIKÖY-İSTANBUL.

Bu sayıda sizlere, bir MEGADEMO ve bir de Müzik disketini tanıtıyoruz. İkiside kendi türünde kaliteli ürünlerdendir.

BUDBRAİN MEGA DEMO II

Şu ana kadar gelmiş geçmiş en basit ama en çok tanınan MEGADEMO'yu yapan BUDBRAİN, ansızın ikincisini çıkararak büyük sükse yaptılar. Danimarkalı grup, şu aralar demo piyasasında sevilmiyor. Yaptıkları demoların çok tutulmasını çekemeyen gruplar var. Sebebi ise, oldukça basit. MEGADEMO'larında karışık ve

matematiksel efektler yapmayan BUDBRAİN, sadece çok iyi grafiklerle çizgi film gibi demo yapıyor. Bu türe karşıt gruplarsa, genellikle matematiksel efektleri ve değişik zor efektleri demolarında kullanan gruplar. Bu gruplar arasında FLAH PRODUCTION, SILENTS ve STATIC BYTES gibi gruplar bulunuyor. İşte bu gruplar, iki ay önce BUDBRAİN grubunu bu stilden vazgeçirmek için BUDBRAİN MEGADEMO III'ü çıkardılar. BUDBRAİN ile dalga geçen demoda, BUDBRAİN stilinden hoşlanmayan kişilerin adları bulunuyor. Neyse bu ay seçtiğimiz ilk demo olan BUDBRAİN MEGADEMO II, oldukça ilginç başlıyor. Banyoda duş alan MADONNA'yı birisi öldürüyor. Ama suçluyu göremiyoruz. Daha sonra loader ekranına geçiyoruz. Burada hangi bölümlerin yüklendiğini görebiliriz. İlk önce açılış bölümü yükleniyor. Değişik bir writer efekti ile demo hakkında bilgiler alabiliriz. Daha sonra MEGADEMO'nun en iyi partlanndan birisi olan AFRICA yükleniyor. Bu bölümün en büyük özelliği, tıpkı video clip gibi olması. Bolca sampling sesin bulunduğu HOUSE ve HIP HOP tarzı mükemmel müzik ve devamlı değişen grafikler birleşince, MEGA bir görüntü oluyor. Müzikte en çok dikkat çeken yer, SNAP'ten alınan bölüm. Bu arada müziğe göre arasıra geçen tipler çok iyi çizilmiş. Daha sonra MADONNA'nın katilini öğreniyoruz. Bu bazılarımızın tanıdığı bir karakter. MEGADEMO'nun en sonunda, THE END bölümü ile CREDITS'i öğreniyoruz. Bence şu ana kadar gördüğüm en iyi MEGADEMO'lar arasında. Eğer demo kolleksiyonu yapıyorsanız, bu MEGADEMO'yu kaçırmamanızı tavsiye ederim.

TRSI MUSIC DISK

İşte SCOOPEX'in efsanevi grafikeri JOE, karşınızda. Uzun süreden beri bir şeyler yapmayan JOE, birden değişik bir production ile karşınızda. DRUMS&PIPES adını verdiği müzik disketi, gerçekten çok başarılı. Disketin başında JOE'nun yaptığı bir TRSI logosu var. Daha sonra iki değişik grafik ile karşımıza çıkıyor. İkisi de, başarılı JOE çalışmaları. İşin ilginç yanı, müzik disketindeki müzikleri de JOE yapmış. Birbirinden değişik müzikleri bu diskette bulabilirsiniz. Benim favori müziğim 'SADDAM FUN'. Müzikler grafikler kadar başarılı olmasa da, iyi bir müzik disk. Bence bir yerlerden bulun. Kaliteli grafik görmek isteyenler bunu kaçırmasın.

Bu aylık, bu kadar. Yazımızı son EURO DEMOCHART'ı ile bitiriyoruz. Eğer elinize geçen iyi demoları, meraklılarının görmesini istiyorsanız, bana yollayın. Daha ne duruyorsunuz. Bu köşeyi beğendiyseniz kağıt ve kalem bulup birkaç satır bir şeyler yazın. Gelecek ay görüşmek üzere, PUBLIC DOMAIN'li günler dileriz.